

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
имени М.В. ЛОМОНОСОВА  
ФИЛОСОФСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ

*На правах рукописи*

**Юмартов Дмитрий Андреевич**

**Сравнительный анализ философских концепций Розы Брайдотти  
и Донны Харауэй**

5.7.2 – История философии

**ДИССЕРТАЦИЯ**

на соискание ученой степени  
кандидата философских наук

Научный руководитель:  
кандидат философских наук, доцент  
Костикова Анна Анатольевна

Москва — 2024

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	3
ГЛАВА 1. Онтологический и социально-философский фундамент гибридного субъекта Р. Брайдотти и Д. Харауэй .....	20
§ 1. Эссенциализм и дуализм.....	23
§ 2. Антиэссенциализм, конструкты и дискурсивность.....	35
§ 3. Философия различия.....	46
§ 4. Постструктурализм и неомонизм.....	56
ГЛАВА 2. Концепции гибридного субъекта Розы Брайдотти и Донны Харауэй.....	68
§ 1. Киборг Донны Харауэй.....	68
§ 2. Номадический субъект Розы Брайдотти .....	88
§ 3. Сходства и различия фигуры гибрида у Харауэй и Брайдотти .....	102
ГЛАВА 3. Развитие и воплощение идеи гибридного субъекта Р. Брайдотти и Д. Харауэй.....	107
§ 1. Восприятие информационно-цифровых технологий в работах последователей Харауэй и Брайдотти. ....	110
§ 2. Виртуальная реальность: от онтологии до технологии .....	126
§ 3. Идентичность, телесность и интерсубъективность в виртуальных мирах.....	142
§ 4. Метавселенные как практическое решение и искусственный интеллект в них.....	152
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	166
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	169

## **ВВЕДЕНИЕ**

### **Актуальность исследования**

Диссертационное исследование посвящено сравнительному анализу концепций Розы Брайдотти и Донны Харауэй – востребованных новейшей философией теорий, сосредоточенных прежде всего на принципиальной множественности субъекта, локальности и неустойчивости его идентичности и на рассмотрении возможности преодоления как в самом субъекте, так и в обществе оппозиции человеческого и не-человеческого. Последний аспект тематики концепций Розы Брайдотти и Донны Харауэй осмысливается прежде всего современными исследованиями искусственного интеллекта.

Постулируемый субъект не имеет закрепленной структуры и неизменной сущности, способен постоянно актуализировать различные потенциальные признаки и собирать их во временные сборки (которые образуют его принципиально временную сущность), и поэтому может быть назван гибридным субъектом. Фигурой гибридного субъекта для Д. Харауэй является киборг, а для Р. Брайдотти – номад (кочевник). У обеих авторов образ гибридного субъекта не отсылает к антропологии классического гуманизма. Напротив, и киборг, и номад собираются как ассамбляжи из человеческих компонентов и компонентов не-человеческих – иных существ и предметов, к примеру, животных или технических устройств и искусственных интеллектов. При этом как людей, так и животных или техники в обособленном виде для Д. Харауэй и Р. Брайдотти не существует, поскольку все действующие лица во вселенной принципиально взаимопроникаемы. Обе исследовательницы критикуют дуализм механистического и объективированного окружающего мира и активно воздействующего человека-субъекта в классической субъект-объектной онтологии. Следовательно, их философию можно назвать постгуманистической. Помимо критики антропоцентризма, Харауэй и Брайдотти критикуют эссенциализм, предзаданность и неизменность статусов, сущностных категорий самого человека. Более того, в отличие от других постгуманистов, человек является главным референтом их изысканий, особенно на раннем этапе

творчества Харауэй, где она говорит о гибридном субъекте как о человеке, прошедшем трансформацию из-за изменения политической и технокультуры. Ключевым предметом в критике эссенциализма по отношению к человеку для обоих авторов является гендер: они отрицают релевантность и применимость самого понятия гендера, призывая к элиминации категорирования, а не к увеличению поименных сущностей. Поэтому их философию, в противовес радикальному феминизму или квир-теории, можно назвать постгендерной. Отрицание возможности адекватно отражать мир и общество путем окончательной классификации и структуризации сущего позволяет считать Харауэй и Брайдотти наследниками постструктуралистского направления мысли.

Диссертационное исследование направлено на раскрытие основных идей Харауэй и Брайдотти в рамках антропологии, социальной, политической философии и онтологии, сравнение их между собой; на анализ повлиявших на их идеи событий и теорий, смежных исследований; на изучение влияния указанных авторов на современную философскую мысль; на возможность реализации проектных интенций на определенных цифровых платформах. Здесь особым образом отмечается, что некоторые последователи Харауэй (К. Хейлс, С. Плант) видели киборгизацию в переносе социальных и культурных практик в независимое от актуальных<sup>1</sup> характеристик субъекта виртуальное пространство Интернета. Продолжая эту мысль, ставится гипотеза об экстраполяции подобных предложений на качественно иную среду, а именно на графическую симуляцию, в которой присутствует возможность конструирования альтернативной телесности и идентичности вместе с ощущением этой телесности, что предоставляет технология непосредственной интеграции субъекта в виртуальный мир. Такая виртуальная реальность симулирует пространство образности, в которое человек погружается с помощью устройств, связывающих программу и органы чувств и/или когнитивную деятельность. Мир такой виртуальной реальности дан её пользователю непосредственно в ощущениях и

---

<sup>1</sup> То есть не-виртуальных.

имманентно является автономным от порождающей его реальности. Такая виртуальность позволяет наблюдать за цифровой средой, находясь внутри её пространства, взаимодействовать с симуляцией, отождествляя свои манипуляции с действиями управляемой модели. В виртуальной реальности, таким образом, люди смогут конструировать свой альтернативный образ, не привязанный к актуальной физиологии, и постоянно менять его, а нацеленность современных проектов метавселенных на социогенез позволит сформировать автономное сетевое сообщество, членами которого также может стать искусственный интеллект и некоторые животные, что раскрывает и постгуманистический потенциал.

Актуальность настоящей диссертационной работы, таким образом, обусловлена тремя факторами:

**1.** Философские концепции Розы Брайдогги и Донны Харауэй представляют оригинальное объединение постгуманизма с постструктуралистскими теориями идентичности человека. Обе темы по отдельности относятся к новейшей философии и активно исследуются в последние несколько лет, причем только начинают осваиваться отечественным академическим дискурсом. Философия Харауэй и Брайдогги позволяет в более персонацифированном и конкретном виде расширить постструктуралистскую традицию, заимствуя и развивая понятия ризомы, номадологии, критику «центризмов» и «дуализмов», утверждая новые децентрализованные конфигурации социальных взаимоотношений, предвосхищая дальнейшие дискуссии о целостности человека, вдохновляя сообщество ученых гуманитарных, технических и естественных наук на смежные исследования.

**2.** Работы Харауэй и Брайдогги оказали принципиальное влияние на современную философскую, научную и общественную мысль. «Манифест киборгов»<sup>2</sup> повлиял на становление кибер-анархизма (С. Плант, Н. Лэнд) и в целом на эмансипационное восприятие сети Интернет, идеологи которого

---

<sup>2</sup> Харауэй Д. Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х гг. М.: Ад Маргинем. – 128 с.

рассматривали анонимность, децентрализованность, независимость сетевых аватаров от реальных тел и социальных ролей и положений как побег от конституируемых обществом, корпорациями и государством границ, условий и конструкторов. Помимо этого, понятие киборга благодаря Харауэй зачастую используется не столько для описания фантастического персонажа, перегруженного электроникой и обладающего сверхспособностями, сколько для фигуры современного человека, в которой сливается органическое и техническое, человеческое и животное, дом и работа. Идеи Харауэй и Брайдотти отражаются в концепциях новой «плоской» онтологии: спекулятивном реализме К. Мейясу<sup>3</sup>, объектно-ориентированной онтологии Г. Хармана<sup>4</sup>, теории ассамбляжей М. Деланда<sup>5</sup>, когнисферы К. Хейлс<sup>6</sup>, агентном реализме К. Барад<sup>7</sup>. Представление Харауэй о геологических эпохах и об историчности природы Земли используют экологи, геологи и антропологи, например, В. де Кастру<sup>8</sup> или А. Мол<sup>9</sup>. К рассмотрению природы и техники с позиции их взаимопроникновения с разных сторон обращаются представители современного искусства (выставки «Да живет иное во мне», «Полиморфы», «Удел человеческого», «Hysterical Mining», арт-группа VNS Matrix и так далее).

**3.** В диссертации предлагается новый взгляд на виртуальную реальность. Актуальность этого нового взгляда обусловлена бурным развитием VR-

---

<sup>3</sup> Мейясу К. Вычитание и сокращение: Делёз, имманенция, материя и память, 2012. – 35 с.

<sup>4</sup> Харман Г. Четвероякий объект: метафизика вещей после Хайдеггера. Пермь: Гиле Пресс, 2015. – 147 с.

<sup>5</sup> Мануэль Д. Новая философия общества. Теория ассамбляжей и социальная сложность. Пермь: Гиле Пресс, 2018. – 170 с.

<sup>6</sup> Hayles K. Unfinished Work: From Cyborg to Cognisphere // Theory, culture & society. Vol 23. Issue: 7-8. 2006. – P. 159 – 166.

<sup>7</sup> Барад К. Агентный реализм. Как материально-дискурсивные практики обретают значимость // Опыты нечеловеческого гостеприимства. Антология / Под ред. Крамар М., Саркисов А. М.: V-A-C press, 2018. – С. 42-122.

<sup>8</sup> Кастру де В. Каннибальские метафизики. Рубежи постструктурной антропологии. М.: Ад Маргинем Пресс, 2007. – 200 с.

<sup>9</sup> Аннамари М. Множественное тело. Онтология в медицинской практике. М.: Гиле Пресс, 2018. – 254 с.

технологий и обсуждением социальных и этических особенностей существования в виртуальной реальности. Такие обсуждения всегда подразумевают то, что находящийся в виртуальном пространстве человек будет обособлен в той или иной степени от актуального мира. Эта автономность, очевидно, шире, чем при использовании Интернета или компьютерных игр, поэтому встает вопрос об особенностях конструирования аватара, второй личности. Более того, существует потребность в философском рассмотрении пространства, времени, субъекта в графической виртуальной реальности, поскольку философия имеет богатый терминологический аппарат для онтологии виртуальности, может концептуализировать культурно-символическое содержание проектов виртуальной реальности, анализировать социум и индивида (с его идентичностью и телесностью). Хотя в данной работе в историко-философском ключе прежде всего исследуется развитие взглядов Харауэй и Брайдотти, в ней также намечаются возможные онтологические подходы к технологии виртуальной реальности, поскольку она видится как конкретная платформа существования не «метафизического» гибрида. Виртуальная реальность рассматривается не как игровая, образовательная или тренировочная площадка, и не как площадка для реализации своих желаний, связанных с актуальным статусом, а также не как Интернет, но как симуляция с возможностью конструировать альтернативный образ и с возможностью его менять, а также как место взаимодействия человека и искусственного интеллекта. Особую актуальность тема альтернативных «аватаров» приобрела с проектами метавселенных, а постгуманистический аспект – с совершенствованием нейросетевых языковых алгоритмов, к примеру, запуском системы ChatGPT-4 и других систем генеративного искусственного интеллекта.

### **Степень научной разработанности проблемы**

Некоторые затрагиваемые в диссертации темы достаточно подробно освещены в исследовательской литературе, другие активно изучаются в настоящее время, а третьи практически не изучены. Само по себе совмещение

философии Харауэй и Брайдотти с виртуалистикой в виде реализации проекта гибридного субъекта в виртуальной симуляции с подчеркиванием взаимодействия человека и искусственного интеллекта представлена впервые. Если разбить рассматриваемые темы на части, то можно выделить следующие: философия Харауэй, философия Брайдотти, постгуманизм и новые онтологии, работы по концептуализации виртуальной реальности.

1. В отечественной философии в 2010-х и 2020-х годах появилось немало исследований, посвященных осмыслению киборганического субъекта Харауэй. Её философия изучается в работах А.Д. Митрофановой<sup>10</sup>, О.В. Сергеевой<sup>12</sup>, В.А. Суковатой<sup>13</sup>, О.Н. Гурова<sup>14</sup>, Е.А. Лазаревой<sup>15</sup>, В. Беляева<sup>16</sup>. Книга «Оставаясь со смутой: заводить сородичей в хтулуцене», вышедшая в 2016 году, оказалась достаточно востребованной, причем не только в среде философов (например, статьи А. Дерры<sup>17</sup> и Б.В. Подороги<sup>18</sup>), но и в среде экологов и

---

<sup>10</sup> Митрофанова А.Д. Киборг как код новой онтологии. Политические и эпистемологические аспекты гибридных тел // Логос. Том 28. №4. 2018. – С. 109 – 128.

<sup>11</sup> Митрофанова А.Д. «Киборганическая утопия» и онтология нового материализма // Практики и интерпретации. Том 3. №3. 2018. – С. 18 – 36.

<sup>12</sup> Сергеева О.В. Экран закрепощающий, экран освобождающий: теоретики феминизма о медиа-технологиях // Наука телевидения. №11. 2014. – С. 145-253.

<sup>13</sup> Суковатая В.А. Киборг: «Оживший мертвый» или «Мертвый живой»? Тело и его трансгрессии в пространстве цифровой культуры: панорама образов // Международный журнал исследований культуры. №3 (8). 2012. – С. 69 – 73.

<sup>14</sup> Гуров О.Н. Слияние человека и машины: взгляд Дэвида Кроненберга на проблему киборга // Технологос. 2023. №4. – С. 60 – 70.

<sup>15</sup> Лазарева Е.А. Киборг и гендер: от Маринетти к Харауэй и обратно. // В сборнике: Границы нормы: трансформация гуманизма в русской и европейской культуре Нового и Новейшего времени. Москва, 2020. – С. 471 – 485.

<sup>16</sup> Беляев В. Историко-философские аспекты проблемы «нечеловеческого» в социокультурных исследованиях и исследованиях медиа // Galactica Media Journal of Media Studies. №2 (1). 2020. – С. 36 – 51.

<sup>17</sup> Derra A. Holobionts, Symbiosis and New Narratives for the Troubled Times of Donna Haraway's Chthulucene // Analiza i Egzystencja: czasopismo filozoficzne. №50. 2020. – P. 79 – 93.

<sup>18</sup> Подорога Б.В. Перипетии симпозиуса: размышления об одном понятии из книги Д. Харауэй «Оставаясь со смутой. Заводить сородичей в хтулуцене». // Vox. Философский журнал. Выпуск 35. 2021. – С. 151 – 162.



антропологов. Здесь стоит выделить статью «Ситуативное заведение сородичей и "проблема" населения» исследователей окружающей среды К. Доу и Дж. Ламоро<sup>19</sup> и «Нерешительность во время горения планеты: подходы к антропоцену» антрополога А. Хорнборга<sup>20</sup>. Рецепция номиналогии Делеза у Брайдотти была исследована в статье Д.А. Старостиной<sup>21</sup>. Как постгуманист, Брайдотти рассматривается у М.В. Тлостановой<sup>22</sup>. Концепция ситуативного знания и позиционная эпистемология затрагиваются А.В. Баевой в кандидатской диссертации<sup>23</sup>. Квир-теория наиболее полно выражена в книге А. Джагоз<sup>24</sup>. Сравнительный анализ Харауэй и Брайдотти практически не представлен в академической литературе. А.В. Павлов разграничивает трансгуманизм и постгуманизм, обозначает его прежде всего как культурное явление, обращая внимание на политический пафос Харауэй и Брайдотти, желающих дать голос всем группам, вынесенным за скобки<sup>25</sup>. Ещё больше о разнице между трансгуманизмом и постгуманизмом говорит А.И. Криман, поскольку по её точке зрения, трансгуманизм является новой итерацией гуманизма, исходя из классических гуманистических корней и заявляя о транс-человеке как об апофеозе человеческой сущности, как о торжестве разума и компетенции управлять природными законами<sup>26</sup>.

---

<sup>19</sup> Dow K., Lamoreaux J. Situated Kinmaking and the Population "Problem" // *Environmental Humanities*. №12 (2). 2020. – P. 475 – 491.

<sup>20</sup> Hornborg A. Dithering while the planet burns: Anthropologists' approaches to the Anthropocene // *Reviews in Anthropology*. #46. Issue 2-3. 2017. – P. 61 – 77.

<sup>21</sup> Старостина Д.А. Формирование дискурса о теле в феминистских исследованиях: второй пол, субъект в процессе, номадическая субъективность // *Социология*. №6. 2021. – С. 34 – 45.

<sup>22</sup> Тлостанова М.В. Постантропоцентрический антигуманизм против другого гуманизма как гуманизма другого. // *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Философия*. 2015. № 1. – С. 33 – 48.

<sup>23</sup> Баева А.В. Объективность и артефакт в современной эпистемологии: дис. канд. филос. наук специальности 09.00.01. Защищена 15.12.2021. – М., 2021. – 204 с.

<sup>24</sup> Джагоз А. Введение в квир-теорию // М.: Канон+, 2008 – 208 с.

<sup>25</sup> Павлов А.В. Постгуманизм. Преодоление и наследие постмодернизма // *Вопросы философии*. № 5. 2019. – С. 24 – 35.

<sup>26</sup> Криман А.И. Идея постчеловека: сравнительный анализ трансгуманизма и постгуманизма // *Философские науки*. Т. 64. №4. 2019. С. 132–147.

2. Новые онтологии рассматриваются Леви Р. Брайантом<sup>27</sup>, как и у нас, с противопоставлением их декартовскому субъект-объектному дуализму и механицизму. А. Сюткин обращается к понятию совокупности виртуального как Спинозовской субстанции, полю сингулярностей как демократической совокупности элементов бытия, квази-причинности как событийной объединяющей силы, и провозглашает Делеза отцом новых «плоских» онтологий вроде М. Деланда или Дж. Беннет<sup>28</sup>. Понятие корреляционизма, описывающее гносеологию Канта как поставившую человеческую способность интерпретировать реальность выше самой реальности, раскрывается в работах И.А. Девайкина<sup>29</sup>, Н.А. Черняк<sup>30</sup>, Н.П. Кнэхт<sup>31</sup>. Как «плоские» онтологии, акторно-сетевая теория, агентный реализм, так «поиск сородичей» у Харауэй и критическая постгуманитаристика Брайдотти рассматриваются в статье А.А. Писарева<sup>32</sup>. Онтология «однозначного бытия» Делеза также была проанализирована через сравнение с бергсонизмом и длительностью и Спинозовской «cause sui» А. Бадью в книге «Делез "Шум бытия"»<sup>33</sup>.

3. Состояние исследований по проблеме виртуальной реальности в отечественной философии и гуманитарных науках видится двояким. С одной стороны, виртуальная реальность часто рассматривается только как интернет-

---

<sup>27</sup> Брайант Л. Р. На пути к окончательному освобождению объекта от субъекта // 2014. Логос. №4 (100). 2014. – С. 275 – 292.

<sup>28</sup> Сюткин А. – Жиль Делёз среди новых материалистов: материалистическая диалектика против неовитализма // Стасис. Том 7. №1. 2019. – С. 420 – 447.

<sup>29</sup> Девайкин И.А. О понятии корреляционизма: К. Мейясу, Г. Харман, Р. Брассье // Идеи и идеалы. Т. 14. № 1. Ч. 1. 2022 – С. 82 – 99.

<sup>30</sup> Черняк Н.А. Спекулятивный реализм vs корреляционизм // Вестник Омского университета. Том 24. №2. 2019. – С. 188 – 192.

<sup>31</sup> Кнэхт Н.П. Новый спор о старой проблеме: объективно ориентированная онтология и спекулятивный реализм // Экономические и социально-гуманитарные исследования. №1 (9). 2016. – С. 41 – 46.

<sup>32</sup> Писарев А.А. Сети, плоскости, материя: об употреблении плоских социальных онтологий // Вестник Тверского государственного университета. Серия: Философия. 2020. № 1 (51). – С. 144 – 157.

<sup>33</sup> Бадью А. Делез. Шум бытия. / Пер. с франц. Д. Скопина. – М.: Логос-Альтера, 2004. – 184 с.

пространство и с этой позиции проблематизируется<sup>34</sup>. С другой, некоторые авторы рассматривают виртуальную реальность именно как среду с погружением в её пространство. Задел для соединения философского термина «виртуальное» в значении «сила превращения возможности в действительность» с технологией составили А.И. Галкин<sup>35</sup> и А.Ю. Севальников<sup>36</sup>. Коммуникация в виртуальной реальности рассматривается с помощью концептуального аппарата философов-постмодернистов в статье А.А. Костиковой<sup>37</sup>. Определение технологической виртуальной реальности, важное для данного исследования, а также обоснование философской значимости метавселенных предоставил А.П. Сегал<sup>3839</sup>. О.И. Елхова составила важный для онтологии субъекта в виртуальной реальности «индекс виртуальности»<sup>40</sup>. В зарубежной литературе виртуальная реальность именно в значении симуляции мира исследуется чаще. Можно выделить концепцию трансреальности игры К. Линдли<sup>41</sup>, которая описывается как сочетание игрового процесса с игровым физическим опытом в актуальном мире. При таком подходе субъект находится в едином игровом пространстве и

---

<sup>34</sup> См., например: Алексеева К.А. Самопрезентация в киберпространстве: границы реального и выдуманного // Гуманитарий юга России. Том 8 (36). №2. 2019. – С. 26 – 36; Коркия Э. Д. Идентичность в виртуальной реальности: новые альтернативы // Теория и практика общественного развития (электронный журнал). № 2. 2017. – С. 9 – 13.; Севальников А.Ю. Онтологические аспекты виртуальной реальности. М.: Прогресс-Традиция, 2004. – С. 208 – 242.

<sup>35</sup> Галкин А.И. Философские проблемы виртуальной реальности // Известия высших учебных заведений. Северо-Кавказский регион. Общественные науки. 2004, №4. – С. 3-9.

<sup>36</sup> Севальников А.Ю. Онтологические аспекты виртуальной реальности. М.: Прогресс-Традиция, 2004. – 384 с.

<sup>37</sup> Костикова А.А. Цифровая коммуникация: историко-философский анализ // Вестник Московского университета. Серия 7. Философия. 2019. – С. 49 – 54.

<sup>38</sup> Сегал А.П., Савченко А.В. Виртуальная реальность – онтология, эпистемология, праксис. Постановка проблем // Искусственные общества. Том 15. 2020.

<sup>39</sup> Сегал А.П., Савченко А.В. Метаверс – как это по-русски? О построении русского сектора метавселенной // Искусственные общества. Том 16. №4. 2021.

<sup>40</sup> Елхова О.И. Индекс виртуальности: философское обоснование. // Вестн. Сев. (Арктич.) федер. ун-та. Сер.: Гуманит. и соц. науки. 2021. Т. 21, № 3. – С. 99–107.

<sup>41</sup> Lindley C.A. Trans-reality gaming, in Proceedings of the 2nd Annual International Workshop in Computer Game Design and Technology. Liverpool: John Moores University, 2004. – P. 1 – 10.

перемещается между его уровнями. Выявляются риски политического манипулирования с помощью машинного интерфейса, угрозы конфиденциальности, принижению фактического социального процесса, что можно привести к обесцениванию проблем реального мира и моральному релятивизму в сфере реального социального взаимодействия<sup>42</sup>. Нашумевшей стала книга Д. Чалмерса «Реальность Плюс»<sup>43</sup>, в которой он в несколько алармистской манере рисует относительно недалекое будущее, в котором невозможно будет отличить цифровое от физического. Он выдвигает интересные гипотезы о изменении законов физики в виртуальных мирах, рассуждает о возможности наступления уже предсказанного в киберпанковской литературе тоталитаризма корпораций, владеющих серверами, и даже говорит о борьбе за права NPC (неигровых персонажей) в будущем. Однако этой книге недостает системности, несмотря на комплексность. Свободное видеоизменение телесности (или представленности) аватара в метавселенных будущего как один из вариантов консьюмеризма проблематизируется в статье О.Н. Гурова и Т.А. Коньковой<sup>44</sup>. Понимание виртуальной реальности как пространства для киборгизации и свободы телесных и личностных идентификаций мы видим в статье В.А. Ульянова «Постгендерная характеристика виртуального: генезис андрогинности»<sup>45</sup> – наиболее близкой к нашему исследованию статье. В данной диссертации, однако, раскрывается потенциал виртуальной реальности не просто как пространства «андрогинности», но как пространство мутуализма идентичности и слияния техники и органики в киборгов в целом.

**Целью исследования** является сравнительный анализ содержания и

---

<sup>42</sup> Gualeni S. Virtual Worlds as Philosophical Tools: How to Philosophize With a Digital Hammer. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2015.

<sup>43</sup> Chalmers D. Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy. Washington: Publisher, 2022. – 544 p.

<sup>44</sup> Гуров О.Н., Конькова Т.А. Метавселенные для человека или человек для метавселенных // Искусственные общества. – 2022. – Т. 17. – № 1.

<sup>45</sup> Ульянов В.А. Постгендерная характеристика виртуального: генезис андрогинности // Вестник Воронеж. гос. ун-та. Сер.: Философия. № 2. 2012. – С. 158 – 171.

практических следствий философских концепций Розы Брайдотти и Донны Харауэй для уточнения их понимания гибридного субъекта, востребованного новейшей философией.

Для осуществления обозначенной цели служат следующие **задачи**:

1. Реконструировать основные положения эссенциализма, субъектно-объектного дуализма, традицию противопоставления мышления и протяженности, а также кантианский корреляционизм<sup>46</sup>.

2. В свете критики эссенциализма и дуализма рассмотреть ключевые положения неомонистических онтологий, теорию дискурсивности, социальных конструктов и их перформативности, постмодернистское утверждение множественности вместо унитарности, философию становления и различия;

3. Проследить развитие взглядов Донны Харауэй от «Манифеста киборгов» к «Оставаясь со смутой: заводить сородичей в хтулуцене», изменение терминологии, её образов «киборга» и «голобионта»;

4. Раскрыть характеристики номадизма и представление о номаде у Розы Брайдотти в контексте рецепции ею взглядов Ж. Делеза и французской философии различия;

5. Исследовать влияние концепции гибридного субъекта на осмысление информационно-цифровых технологий;

6. Проанализировать онтологические свойства и функциональные возможности виртуальной реальности, классифицировать виртуальные пространства по уровню их автономии от актуальной реальности, классифицировать идентичность в виртуальной реальности по её отношению к нарративу и по степени отражения актуальной идентичности и телесности;

7. Смоделировать гипотетический проект реализации гибридности в интересубъективных виртуальных мирах и метавселенных.

---

<sup>46</sup> Термин К. Мейясу (см., например, Мейясу К. После конечности: эссе о необходимости контингентности. М.: Кабинетный ученый, 2016 – С. 12).

**Объектом исследования** являются философские работы Розы Брайдотти и Донны Харауэй.

**Предметом исследования** является сравнительный анализ философских концепций Розы Брайдотти и Донны Харауэй.

**Научная новизна исследования** заключается в следующем:

1. Реконструированы культурные предпосылки и философские концепты, прямо или косвенно оказавшие влияние на Харауэй и Брайдотти. Показано, что на Харауэй в разное время повлияло становление технокультуры, консолидация политических движений, постпозитивизм, акторно-сетевая теория Б. Латура. Выделены оказавшие влияние на Брайдотти работы Ж. Делеза и Ф. Гваттари, а также феминистская философия различия-в-себе. Описана связь работ Харауэй и Брайдотти с неомонистическими онтологиями.

2. Изложены и проанализированы как основные идеи ранней Донны Харауэй – киборг как концепт и киборг как субъект будущего, крушение границ, политический миф, так и терминология и идеи её поздних работ – голобионты, хтулуцен, симпозис, компостирование.

3. Рассмотрены характеристики номадизма и представление о номадическом субъекте Розы Брайдотти в контексте влияния проекта субъекта Ж. Делеза и французской философии различия.

4. Предложена систематизация общих идей Харауэй и Брайдотти, которые, несмотря на сходство, редко исследуются вместе. Сформирован концепт гибридной идентичности и гибридного субъекта как её носителя путем объединения идеи отказа от постоянства категорирующих признаков человека с постгуманистическим эгалитаризмом.

5. Рассмотрены и систематизированы идеи (периода «кибер-анархизма» 1990-е годов) С. Плант, Н. Лэнда и К. Хэйлс об освобождающем и антиэссенциальном характере интернет-пространства, об онтологическом равенстве человека и компьютера, с которым он взаимодействует.

6. Утверждается, что местом как для свободного создания и динамического

изменения альтернативной телесности человека, так и для равенства человека и искусственного интеллекта может стать интерсубъективная (многопользовательская) графическая симуляция с погружением в виртуальный мир и с участием искусственного интеллекта во взаимодействиях людей.

### **Теоретическая и практическая значимость исследования**

*Теоретическая значимость* исследования видится во введении в философию понятий гибридного субъекта и многовидового эгалитаризма, раскрытии связи новых онтологий с релятивистским пониманием субъекта, в рассмотрении концепций гибридного субъекта как соединения постгуманизма и относящегося к человеку постструктурализма, в систематизации разноплановых сочинений Розы Брайдотти и Донны Харауэй, в проведении сравнительного анализа формирования и содержания их философских взглядов; в разработке онтологических характеристик виртуальной реальности как технологии, разработке предполагаемой структуры общества в графической симуляции.

*Практическая значимость* исследования заключается в возможности использовать содержание диссертации для проведения курсов по новейшей истории зарубежной философии, философии постструктурализма, социальной философии, в подготовке спецкурсов по философии и социологии виртуальной реальности или метавселенной. Также представляется возможным использовать предложения, сформулированные в третьей главе работы, в создании концептов видеоигровых и виртуальных симуляций, метавселенных, геймдизайнерской документации.

### **Методологическая основа диссертационного исследования**

Основными методологическими подходами в данной работе являются общепhilosophические методы (анализ, синтез), методы теоретической реконструкции и историко-сравнительного анализа, традиционные для историко-philosophического исследования. Они позволяют проследить преемственность

концептов, продемонстрировать заочный спор между классической философией и современной. Также используется метод контекстуализма – положения теории Харауэй и Брайдотти следует рассматривать в том числе как порождение времени: информационной революции, научной фантастики, биологических и экологических открытий. Обособленно стоит метод моделирования – он позволяет распространить философский проект на конкретную техническую платформу, выдвинуть гипотезы и совершить первичную концептуализацию футурологического сценария, который представляется вполне возможным.

### **Положения, выносимые на защиту**

1. Выделяется две взаимосвязанных ключевых темы концепций Харауэй и Брайдотти: проект полиморфного субъекта и проект межвидового эгалитарного взаимодействия. Эти концепции состоят из двух разделов: во-первых, это критика традиционной субъектности, эссенциализма и дуализма внутренних и внешних по отношению к человеку структур и иерархий и утверждение человека становления без раз и навсегда определенной сущности, которому свойственны такие признаки, как спонтанность, множественность и незавершенность, во-вторых, это отказ от антропоцентрического взгляда на мир и размытие концептуальных границ между ранее вынесенной за скобки природой и техникой. Отказ от главенства человека в онтологической иерархии у Харауэй и Брайдотти приводит к тому, что человек с его новой изменчивой идентичностью и отсутствием привязки к старым категориям типа пола или расы также включается в обновленную структуру деантропоцентрического мира, образуя собой сплав техники, животного и человеческого. Концепции Харауэй и Брайдотти следует рассматривать вместе и называть теориями гибридного субъекта, который способен к постоянной реконфигурации.

2. На концепцию киборга у Харауэй повлияли научные открытия и культурные феномены 80-х годов: становление информационного общества, постколониальный дискурс и зарождение квир-теории, достижения в области искусственного интеллекта, биологические открытия, разрушающие



традиционные представления о человеческом теле и поместившие человека в ряд с другими живыми организмами, научно-фантастические утопии о единстве человека и машины. На поздние взгляды Харауэй оказал влияние Бруно Латур. Киборг Харауэй – это как мыслительный конструкт реальности, который теряет различия между человеческим и животным, физическим и органическим, так и одновременно проект будущего полиморфного субъекта без стабильных сущностных характеристик, пребывающего в обществе солидарности (для ранней Харауэй – как слияния техники и органики, для поздней – как часть единого планетарного организма). Идентичность киборга, независимая от классических «гуманистических» стереотипов, собирается в любых доступных воображению модификациях, разбирается и пересобирается заново.

3. Брайдотти соединила кочевников, «множественных субъектов становления», избавившихся от эдипизированной тоталитарной идеологии, из «Капитализма и шизофрении» Ж. Делеза и Ф. Гваттари<sup>47</sup> с концепцией Л. Иригарей<sup>48</sup> о «женском» сознании как о нелинейном и интерпретативном, рассматривая современную культуру как материально-реалистический номадический процесс, который влечет за собой активное смещение доминирующих идентичностей, форм памяти и идентификации. Номадизм для Брайдотти – это активное переосмысление себя, дестабилизация субъекта и актуализация его виртуальных (в смысле «скрытых в теле без органов») потенциалов с помощью техники и связей с природой. Для неё гибридной идентичностью является расширенная и обретаемая в процессуальности телесность, которая выходит за рамки границ репрезентации и субстрата живой материи, пребывающая в монистическом эмерджентном мире, главное отношение которой – различие.

4. Концепции гибридного субъекта привнесли в неомонистические

---

<sup>47</sup> Делёз, Ж., Гваттари, Ф. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения. – Екб: У-Фактория, 2007. – 672 с.

<sup>48</sup>Иригарей Л. Этика полового различия. / Пер. с фр. А. Шестакова и В. Николаенкова. – М.: Художественный журнал, 2004. – 184 с.

онтологии личностный модус. Широкий ряд мыслителей современных постгуманистических философий испытал влияние Харауэй и Брайдотти, особенно влияние «Манифеста киборгов». Проблемой концепций гибридной субъектности является неспособность к постоянной переконфигурации телесность субъекта. Технология графической виртуальной реальности с интеграцией пользователя в соединении с социальной структурой онлайн-игр, в отличие от других цифровых технологий, способна реализовать концепции гибридности без тотального изменения культуры и без вмешательства в актуальные тела, но с возможностью конструировать свою телесность независимо от актуальной. Тогда образуется симуляция мира, в которой отыгрывать придуманные ими роли может множество людей, находящихся в коммуникации друг с другом. В виртуальном социуме идентичность человека может быть противоположна его идентичности в реальном мире и вместе с телом меняться по желанию индивида. Более того, виртуальная реальность позволяет наблюдать виртуальный мир «из глаз» аватара, через системы связи органов чувств и программы симулировать ощущения или даже напрямую воздействовать на мозг (посредством нейрокомпьютерного интерфейса), то есть дает возможность воплотить альтернативную телесность с чувством присутствия и с комплексом ощущений. Коммуникативное и интерактивное поле виртуальной реальности может содержать не только людей, но и развитые нейросети-потомки не-игровых персонажей видеоигр, которые будут имманентно выглядеть внешне и, возможно, по поведению схожими с аватарами реальных людей.

### **Степень достоверности и апробация результатов исследования**

Достоверность полученных результатов обеспечивается принятой научной методологией исследования, принципами объективности и академической этики, опорой на основные источники (работы Донны Харауэй и Розы Брайдотти) и широкий круг исследовательской литературы на русском и английском языках.

Диссертация была обсуждена и рекомендована к защите на заседании кафедры философии языка и коммуникации философского факультета

Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова.

Основные положения и выводы диссертационного исследования были изложены в 4-х научных статьях, опубликованных в изданиях, отвечающих требованиям п. 2.3 Положения о присуждении ученых степеней в Московском государственном университете имени М.В. Ломоносова.

Основные результаты диссертационного исследования были представлены на 16 международных и российских конференциях<sup>49</sup>. Также автор был соорганизатором секции «Феномен де-антропологизации в современном философском дискурсе» на IX научной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Философия в XXI веке: новые стратегии философского поиска» в 2021 году.

**Структура работы** определяется ее целью и задачами. Она состоит из введения, основной части (трех глав, разделенных на параграфы), заключения и библиографического списка литературы.

---

<sup>49</sup> С полным перечнем докладов автора можно ознакомиться на сайте «ИСТИНА» по следующему URL: [https://istina.msu.ru/workers/242598913/talks/#conference\\_presentations](https://istina.msu.ru/workers/242598913/talks/#conference_presentations) (дата обращения – 17.05.2024).

## ГЛАВА 1. Онтологический и социально-философский фундамент гибридного субъекта Р. Брайдотти и Д. Харауэй<sup>50</sup>

С целью нахождения места Донны Харауэй и Розы Брайдотти в истории философии необходимо выделить основной предмет их концепций. Им является субъект, хотя, пользуясь терминологическим аппаратом как работ Харауэй и Брайдотти, так и приходящих к схожим идеям мыслителей, можно синонимично использовать понятия «агент» или «актор»<sup>51</sup>. Однако это особый, гибридный субъект, который концентрирует в себе черты различной природы или различных онтологических, биологических, социальных категорий, в противовес субъекту, сущность, структура и коммуникативные и иные манифестации которого являются определенными, ограниченными и постоянными. Помимо «субъекта носителем гибридности может быть «идентичность».

Образ гибридности часто используется в описании мифологических персонажей, в своем облике сочетающих разные, множественные антропоморфные и зооморфные части, поэтому его можно также назвать образом полиморфности. Классический пример гибрида – сфинкс, лев с человеческой головой. Как в мифологическом сознании, так и в рассматриваемых нами концепциях, гибриды существуют подлинно и имманентно миру. Однако мифологическое видение полиморфизма можно описать как сочетание враждебных начал в качестве доказательства сверхъестественной, надмирной природы гибрида, изначально выходящей за рамки возможностей людей и животных. Тем самым гибрид, находясь имманентно в мире, противопоставляется обыденному ходу вещей и физическим законам, приобретает некоторые трансцендентные черты, например, способность опосредованно и вне вещественных взаимодействий влиять на ментальные

---

<sup>50</sup> Материалы данной главы диссертации нашли отражение в следующей публикации, выполненной автором лично, в которой, согласно Положению о присуждении ученых степеней в МГУ имени М.В. Ломоносова, представлены основные результаты, положения и выводы исследования: Юмартов Д.А. Инклюзивность как основной принцип постгуманизма // Гуманитарные ведомости ТПГУ им. Л.Н. Толстого. 2021. №4. – С. 109 – 122.

<sup>51</sup> Агент – в западной терминологии зачастую синоним субъекта, в отечественной традиции субъект отличается от агента наличием целеполагания. Актер – термин из социологии, в том числе из акторно-сетевой теории Бруно Латура, обозначающий любое действующее лицо.

состояния людей или подчинять себе природные стихии. В рассматриваемой философии гибрид как субъект намеренным образом не противопоставляется действительности, но гибридность как черта сознания противопоставляется структурирующим и типизирующим идеологиям.

Субъекту Харауэй и Брайдотти присущи такие качества, как множественность и динамическая изменчивость. Множественность обозначает синтез в субъекте различных качеств, природ или онтологических категорий, в идентичности – единовременная или последовательная относимость ко множеству отдельных общностей. Различные черты гибрида при этом не находятся в иерархии или, точнее, эта иерархия не может быть закрепленной, они синтезируются как соизмеримые и конвергентные. Мы не можем выделить в полиморфе низшие и высшие начала, определенно главенствующие, направляющие или классифицирующие качества. Динамичность гибрида или его изменчивость выражает контингентное (не-необходимое, произвольное) становление или сложение какой-либо конфигурации и потенциальную возможность поменять свои признаки, разобратся и собраться заново, что подчеркивает отсутствие иерархии и центрирующего движения. Это не означает, что в гибриде вообще нет структуры, но её устойчивость временная и ситуативная (локальная и/или событийная).

Философия Харауэй и Брайдотти постгуманистична. Термин «постгуманизм» впервые был введен американским литературоведом и исследователем постмодернизма Ихабом Хассаном для обозначения нового витка антропологии, в котором гуманистический человек заменяется интегральным субъектом, совмещающим в себе человеческие, божественные и технические черты<sup>52</sup>. Харауэй и Брайдотти предлагают эгалитарную концепцию человеко-машинного гибрида, слияния человека, всего остального природного и технического. Особенностью концепций Розы Брайдотти и Донны Харауэй является объединение расширения субъектности на не-человеческие формы

---

<sup>52</sup> Hassan I. Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture? // The Georgia Review, No. 31:4, 1977. – P. 830 – 850.

существования и деконструкции эссенциалистской человеческой структуры, определяющей его отнесение в социуме. Положение характеризуется отсутствием привязанности к какой-либо из социальных целостностей, поскольку все комбинации и так доступны.

Однако некто действующий (субъект, агент) находится в субстрате нечто существующего вообще, с которым и через которое он действует, и взгляды Харауэй и Брайдогги на субъектность невозможно полноценно описать без отсылки на онтологический фундамент. Этот самый фундамент будет корректно представить через классификацию онтологий по некоторым существенным здесь признакам. Так как в работах исследуемых авторов рассматривается процессуальность субъекта и проблема межсубъектной иерархичности (с выходом на «плоскую» структуру мира), мы должны рассмотреть пары «эссенциализм – изменчивость», «трансцендентализм – имманентность» и «дуализм – монизм». А.А. Глухов иронично, но емко обобщил эти разделения как «трансцендентальную тиранию разума» и «имманентную логику свободы»<sup>53</sup>. Эта радикальная имманентность и одновременно изменчивость в завершённом виде обнаруживается у Ницше, а в наиболее цитируемом в философиях, о которых речь пойдет ниже – у Делеза. Причем исторически до вдохновленной майскими событиями 1968 года<sup>54</sup> мысли, представителем которой является Делез, ещё не интегрированные составляющие позиции под названием «имманентная логика свободы» находились на онтологической периферии, тогда как в её авангарде стояли эссенциализм и дуализм. Та самая «философия свободы», которая интересует нас в качестве определившей отношение Харауэй и Брайдогги к субъекту, обнаруживается в неомонистических<sup>55</sup> онтологиях, в социальных критических теориях (например, в феминистской критике языка и текста), в постструктуралистских теориях. Все они противостоят эссенциализму

---

<sup>53</sup> Глухов, А.А. Перехлест волны. Политическая логика Платона и постницшеанское преодоление платонизма. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2014. – С. 12.

<sup>54</sup> Социальные волнения студенчества и интеллигенции левых взглядов во Франции, которые привели к смене правительства и к культурным изменениям, эмансипации постмодернистского сознания.

<sup>55</sup> Буквально новый монизм, продолжающий линию Б. Спинозы в секуляризованном ключе.

и дуализму в разных ракурсах. Однако ракурсы касаются именно самого противостояния, тогда как эссенциалистские и дуалистические схемы по форме одинаково структурируют то, что желают пересобрать и те, и другие. Это отношение к предметам, живым существам, идентичностям, внутренним и внешним иерархиям человека как к неизменным, предзаданным, выстроенным в стабильные иерархии, которые считаются производными от естественного порядка вещей.

### § 1. Эссенциализм и дуализм

Эссенциализм в целом есть парадигма *неизменной* сущности. Рассматривая множество единичных вещей и явлений, мы можем выделить общие характеристики для ряда из них, не встречающиеся в таком виде у других вещей или явлений, и интерпретировать таким образом их как родовые свойства, которые относятся ко всем индивидуальностям этого рода. Таким образом мы получим сущность, синтез определяющих характеристик, в котором отбрасываются индивидуальные черты сущего одного рода. В классическом платоновском представлении сущность не может быть воплощена материально в своем предельном виде ни в одном из относящихся к ней объектов, поэтому она принадлежит идеальной области бытия, через которую эманурует в материальные вещи. Классический эссенциализм, идущий от платоновского учения об идеях, исходит из принципиального постоянства сущности: конкретные вещи появляются и исчезают, трансформируются в пределах определяющих их свойств, тогда как их родовые параметры остаются неизменными. Этот принцип работает в обе стороны: вещи одного порядка не могут избавиться от характеристик, задающих их сходство.

Убеждение в неизменности сущности следует из неразложимости бытия. Таким образом его помыслил Парменид. Если философы милетской школы искали и выражали первоначала бытия через природные силы и стихии, то Парменид сделал объектом изучения сущее само по себе. Из принципиального постулата «бытие есть, небытия нет» логически следует, что бытие вечно,

потому что оно не может быть хронологически разбито небытием, и монолитно, потому что оно не может пространственно поделено небытием на части. Однако чувственным путем мы наблюдаем и движение, и множественность, постоянное рождение, изменение и увядание вещей. Парменид решает эту проблему тождеством бытия и мышления. Предметом мысли может быть только бытие, путь изыскания небытия в мысли невозможен, потому что мысленное утверждение о наличии небытия отрицает саму мысль. Небытия нет для логики. Бытие по Пармениду – путь мыслей и путь истины, на котором мысль обретает самостоятельность суждений. Парменид противопоставляет мир бытия-знания-вечности миру становления-мнения-времени: разумом мы можем помыслить неизменность вещей, тогда как чувства нас обманывают и преподносят мир как динамичный и множественный<sup>56</sup>. Таким образом, чувственное восприятие изменчивости физического мира является иллюзией, верой, мнением, тогда как рациональное логическое мышление бытия является истиной. Уже здесь содержится дуализм, выстроенный в иерархичную бинарную оппозицию, где путь истины (имплицитно разум, сознание, человек) выше пути мнения (имплицитно опыт, материя, окружающий мир).

Платон дихотомией мира идей и мира вещей привнес в эссенциализм трансцендентальность, ещё сильнее отделив мышление, восприятие, сознание от материального мира, выстроив более радикальную иерархию истинных и ложных знаний, дисквалифицировав также часть самих людей, не осознающих всеобщее. Сущность вещи обособлена от материального мира и находится в трансцендентном мире идей. В Гиппии Большем Платон изображает спор Сократа со своим другом о прекрасном и вкладывается в уста своего учителя следующие слова: «Тебя спрашивают не о том, что прекрасно, а о том, что такое прекрасное»<sup>57</sup>, и дальше: «Я не о том спрашиваю, что кажется приятным большинству, а о том, что прекрасно на самом деле»<sup>58</sup>. Как мы видим, для

---

<sup>56</sup> Антонов Т. В. Парменид: путь философа к истине. // AKADHMEIA: Материалы и исследования по истории платонизма. Вып. 5. – С. 3 – 24.

<sup>57</sup> Платон. Гиппий Большой. // Соч. в 4 т. СПб: Изд-во СПбГУ, 2007. Т. 1. – С. 165.

<sup>58</sup> Платон. Гиппий Большой. – С. 181.



Платона не имеют значения и социальные конвенции, поскольку истину нельзя найти не только в материи, но и в общепринятом порядке. Единое Платона, сродни парменидовскому бытию, вечно и неизменно, как и идеи, составляющие его. Истина в таком случае есть то, что соотносится с «миром идей», логикой мироздания<sup>59</sup>. Аристотель, отказавшись от платоновского понимания идей как сверхчувственных образов в пользу родо-видового определения сущности, сохраняет традицию естественной детерминированности мира. Только если у Платона эссенциализм трансцендентальный, то у Аристотеля – телеологический. Цель – это одна из причин бытия вещи, которая актуализирует материю на пути приобретения ей особых пропорций, где осуществление понимается как движение, а движение как путь к цели, процесс расположения вещи в мире. Он полемизирует с элеатами, утверждавшими невозможность движения, и вводит различие между возможностью и действительностью: осуществленное возникает из существующего потенциально в результате акта движения, задаваемого существующим актуально. Таким образом, сущность вещи является причиной бытия вещи, но в отличие от Платона формы существуют не в надмирном пространстве, откуда эманцируют в физический мир, а приобретаются каузальным характером движения, которое изначально запускается трансцендентным объектом («неподвижным перводвигателем», чистым мышлением)<sup>60</sup>. В конце концов, существующий сверхъестественный объект, влияющий на ход вещей в материальном мире путем снисхождения своей идеальности и чистоты, говорит нам о том, что онтология Аристотеля также имеет трансцендентальную природу.

Методология эссенциализма рассматривает наряду с природами других явлений, вещей или начал человеческую природу как онтологическую данность,

---

<sup>59</sup> Вольф М.Н. Эпистемический поиск в диалоге Платона «Менон» // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2011. № 4. – С. 146 – 159.

<sup>60</sup> Аристотель. Метафизика. М.: Эксмо, 2006. – 608 с.

составляющую первичные сущностные человеческие черты<sup>61</sup>. У Аристотеля формой человеческого тела является душа. Душа есть внутренняя сила, заключающая в себе цель существования и модель осуществления бытия человека. Тело живет, пока оно соединено с душой. Существует три вида души: растительная – располагающая к питанию и репродукции, животная – дающая силы движению, ощущениям, чувству и формирующая память и разумная – способная к мышлению<sup>62</sup>. У Платона есть схожее разделение, заключенное в метафоре экипажа: разумная часть (возничий экипажа), волевая часть (благородный конь), аффективная часть (дурной конь)<sup>63</sup>. Части души в человеке распределены неравномерно, что ранжирует социум, делает принципиально неуниверсальными добродетели, что нужно учитывать при политическом обустройстве государства сообразно благу. Платон в «Государстве» разделял людей на сословия по причине того, что разделение труда является добродетельным – каждый должен заниматься своим делом, к которому у него есть задатки. Причина разности задатков в неравномерном распределении разумной, волевой и эмоциональной составляющих в каждой конкретной душе. В процессе обучения и надзора за ребенком необходимо выявить, какой части души в нем больше и направить его на соответствующее дело<sup>64</sup>. Аристотель рассуждает примерно также: несмотря на индивидуальный жизненный опыт каждого человека, по рождению и по природе тех родо-видовых групп, к которым он принадлежит, в нем доминируют разные части души. В этике нравственность объясняется ими через соответствие или несоответствие поведения природе, причем у кого разумная часть полностью развита, природе не противится, в таком человеке осознание природной необходимости

---

<sup>61</sup> Кокаревич М.Н. Философский эссенциализм и его современные модификации // Вестник Томского государственного педагогического университета. №2 (117). 2012. – С. 211 – 215.

<sup>62</sup> Аристотель. Сочинения в четырёх томах. Т.1. Ред. В. Ф. Асмус. М.: Мысль, 1976. – С. 371–447.

<sup>63</sup> Платон. Федр. М.: РИПОЛ Классик, 2018. – 80 с.

<sup>64</sup> Платон. Государство. // Платон. Собрание сочинений в 4 т. – Т. 3. М.: Мысль, 1994. – С. 210 – 216.

доминирует над страстями и низшими потребностями, поэтому он осознанно сообразует жизнь со своей природой. И наоборот те, в ком доминирует животная и растительная части души, противятся природному назначению, но могут быть соответствующим образом направлены путем попечения за ними, как в государстве правитель опекает граждан и наказывает тех за нарушение государственного порядка<sup>65</sup>.

Итак, стратегия присвоения статуса неизменности и закреплённости касается в том числе человека. Но эссенциальный характер носят не только части души, но и природа отдельных человеческих групп. Учитывая то, что сущность, следующая здесь из идеальной души, термин родовой и отличается в этом смысле от индивидуальной сути или уникальности, то одинаковая сущность принадлежит разным людям одной общности, как она одинаково принадлежит разным неодушевленным предметам, например, нескольким геометрическим кругам, нескольким топорам или чему-то подобному. Таким образом, в эссенциализме мы можем разделить людей на различные категории, которые по природе своей определяются внутренними сущностными признаками и не могут индивидуально выйти за их пределы, причиняя себе страдания и совершая зло, когда пытаются это сделать.

Если для Платона начала человека разнятся независимо от пола, классового положения или этноса, то у Аристотеля виды людей прямо подразделяются по этим категориям. То, что прежде всего «социальным эссенциалистом» в восприятии женщин и мужчин, рабов и господ является Аристотель, а не «отец» эссенциализма Платон, отмечается многими исследователями, например, в «Истории рабства в античном мире» А. Валлоном<sup>66</sup> или в статье «Женский вопрос в философии Платона» Е.Б. Хитрук<sup>67</sup>. Платон считал, что в идеальном государстве женщины будут исполнять аналогичные мужчинам роли в соответствующих социальных классах, но

---

<sup>65</sup> Аристотель. Большая этика // Собр. соч. в 4-х т. – Т. 4. М.: Мысль, 1983. – С. 375 – 644.

<sup>66</sup> Валлон А. История рабства в античном мире. М.: Вече, 2021. – 368 с.

<sup>67</sup> Хитрук Е.Б. «Женский вопрос» в философии Платона // Идеи и идеалы, 2016, №2 – С. 40-51

заниматься более легкими делами. Они могут даже воевать, но мужчины должны участвовать в завоевательных действиях, а женщины в оборонительных. Несмотря на то, что в Афинах женщины занимались в основном вязанием, выпечкой и уходом за детьми, по Платону это не является природой женщины по определению. Сословия рабов в идеальном государстве Платона нет: труд необходим для экономических потребностей общества, но не для обслуживания одних людей другими (к тому же рабы опасны, потому что совершают восстания). Да, Платон выделяет части души, разделяет идеальное общество на три класса, но эта классификация не исходит из актуально существующих в его время социальных относимостей. Платон, как известно, вообще критикует сложившееся положение в общественном устройстве из-за неотражения в нем идеи блага. Согласно же Аристотелю, сложившееся социальное положение, например, подчиненное положение рабов и вторичность женщин, совершенно естественно. По природе человека разным классам людей свойственны разные добродетели, и здесь Аристотель выражается так: неверно называть добродетельными хорошие поступки, но верно «перечислять добродетели определенных групп людей»<sup>68</sup>. Аристотель ссылается на космическую иерархию, которая для гармонии наделила один пол одними признаками, а другой – другими, одних людей сделала господами, а других рабами, и эти признаки являются неотделимыми и естественными для каждого индивида внутри группы. Рабы по природе подвержены аффектам и страстям, в них не развита разумная часть души, поэтому они могут существовать только в качестве активного, нерелексирующего орудия. Отдельная сущность мужчин и женщин продиктована целью воспроизведения людей, но если Платон говорит об анатомии, то у Аристотеля репродукция метафизична: мужчина дает ребенку душу, форму, а женщина – тело, материю. Аристотель пишет, что «самка представляет собой как бы увечного самца, а месячное очищение – семя, только не чистое: одного не имеет – начала души»<sup>69</sup>. Эссенциализм человеческих

---

<sup>68</sup> Аристотель. Политика. М.: Рипол Классик, 2010. – С. 74.

<sup>69</sup> Аристотель. О возникновении животных. М.: Книга по Требованию, 2012. – С. 103.

общностей обретает, таким образом, подчеркнуто натуралистическую причинно-следственную связь, не рассматривая, допустим, смиренность духа у рабов или низкий интеллект у женщин последствиями власти лишь некоторых мужчин-собственников, но рассматривает статус-кво дискриминации как добродетельное поведение. Аристотель не может принять искусственного происхождения рабства: для него рабы подчинились господам потому, что не могли по своей природе поступить иначе (как и захватившие их господа не могли их не захватить). Таким образом, если основателями онтологического эссенциализма были Парменид и Платон, то основателем социального эссенциализма можно по праву считать Аристотеля.

Дальнейшее эссенциалистское разграничение людей по полу, этносу или классовому положению зачастую не исходило напрямую из учений о сущности вещей, но все равно имплицитно следовало парадигме естественности сложившихся положений и разделений. То есть оно наследовало трансцендентальной онтологии и следующему из неё социальному эссенциализму, тогда как явным образом обосновывалось другими основаниями. Некоторые из них оппонировали платонизму или аристотелизму, некоторые даже не признавали философию. Наиболее близкими к классическому онтологическому эссенциализму являются теологический (религиозный) трансцендентализм, концептуализм (который развивается в схоластике) и научный редукционизм. Сам классический эссенциализм, построенный на тождестве бытия и мышления, выражается, например, у Гегеля в учении об абсолютном духе и его развертывании. При этом у него же в лекциях по философии истории мы обнаруживаем и сопутствующий социальный эссенциализм. К примеру, у африканцев (темнокожих) по Гегелю дух «еще дремлет, остается погруженным в себя, совершенно не прогрессирует и, таким образом, вполне соответствует компактной неразличенной массе африканской земли»<sup>70</sup>. В большинстве этих теорий прослеживается скрытый или явный

---

<sup>70</sup> Гегель Г.В.Ф. Энциклопедия философских наук. Т. 3. Философия духа. М.: Мысль, 1977. – С.

европоцентризм: так, по Гегелю, понимание законов явлений у всех, кроме европейцев, существует в абстрактной форме, тогда как для европейской мысли стало возможным движение к конкретному и организованному знанию<sup>71</sup>. В целом, европейской культуре на протяжении долгого времени было присуще вытекающее из метафизики или религиозной философии понимание качеств и признаков групп как постоянных и следующих из природы вещей, здравого смысла. Актуальное или историческое положение дел толковалось не как следствие обстоятельств, а как свойственное с необходимостью. Тенденция подобных эссенциалистских взглядов с секуляризацией и развитием наук распространилась на биологию, антропологию, психоанализ, где ученые зачастую редуцировали сложившееся положение к причине именно из той дисциплины, которой они занимаются. Примером такой фундаменталистской теории решающего влияния физиологических различий на важнейшие стороны жизни человека (на самом деле не сводимые, по данным современной науки, к физиологии) является полигенизм: дискретная теория происхождения рас, в соответствии с которой они были сотворены богом по отдельности или произошли от разных эволюционных предков. Более редуционистский пример – краниометрия, сравнительный анализ черепов. Её основатель, Самюэль Мортон, утверждал, что можно судить об интеллектуальных особенностях расы по объему внутренней части черепа. Исследовав тысячи собранных им черепов от полученных при вскрытии препаратов до мумий Древнего Египта, Мортон установил, что европеоиды имеют самый большой мозг в средние 87 кубических дюйма, коренные американцы обладают мозгом размером в 82 кубических дюйма, у негров же самый маленький мозг – 78 кубических дюйма, поэтому, по словам Мортонна, их интеллектуальные навыки вовсе не развиты. Известный антрополог Гюстав Лебон, увлеченный измерением габаритов черепов, в 1879 году писал: «Мозг огромного количества женщин гораздо ближе по размерам к мозгу горилл, чем к мозгу мужчин. Их неполноценность настолько очевидна, что

---

<sup>71</sup> Там же. – С. 31-79.

даже спорить с этим бессмысленно. Стремление дать им такое же образование и ставить перед ними такие же цели попросту опасно и недостижимо»<sup>72</sup>. Исследователи метаболизма – Патрик Геддес и Артур Томпсон в 1889 году написали книгу «Эволюция пола», одну из первых книг по сексологии. Там они утверждали, что психологические и социальные черты мужчин и женщин вызваны различиями в их обмене веществ. В частности, женщины являются анаболиками и экономят энергию, и это делает их пассивными, а мужчины – катаболиками, они тратят избыточную энергию, а не накапливают её, и это делает их энергичными. Из этого Геддес и Томпсон делают далеко идущие выводы: именно из-за таких различий женщины консервативны, любят стабильность, не хотят участвовать в политике и науке, не заинтересованы социальными вопросами, а мужчины, следовательно, наоборот активны и социальны, нацелены на прогресс<sup>73</sup>. Биологический детерминизм как рас, так и полов сейчас менее популярен и относится к псевдонаучным – на западе его представляет, например, социальный философ Майкл Гуриан<sup>74</sup>, в России – доктор биологических наук (активно критикуемый порталом «Антропогенез») Савельев С.В.<sup>75</sup>.

Из неизменности сущности следовал ассиметричный дуализм. Он не был чем-то логически вытекающим из эссенциализма, однако явно или неявно сопровождал его. Дуалистический порядок эссенциализма уже был показан в иллюстрациях взглядов Аристотеля, Гегеля, биологических редуccionистов. В противопоставлении мужского и женского или свободного и зависимого эти категории двойственны по счету. Однако в этнических и цивилизационных

---

<sup>72</sup> Цит. по Ньюман Стефани, Ширшова Люся. Крестный отец сексизма // Онлайн-ресурс «Нож», 2018 – URL: <https://knife.media/sexism-origin/>. Дата обращения: 17.05.2024.

<sup>73</sup> Geddes, P., Thompson, A. J. *The Evolution of Sex*. Whitefish, MT: Literary Licensing, 2014. – 338 p.

<sup>74</sup> Hunter S., Riggs D. Hegemonic Masculinities and Heteronormativities in Contemporary Books on Fathering and Raising Boys. // *Boyhood Studies*. Vol. 8. 2015.

<sup>75</sup> Соколов А. Б., Дробышевский С. В. 150 ошибок профессора С. В. Савельева? Рецензия на книгу «Возникновение мозга человека». Часть I. URL: <https://antropogenez.ru/review/686/> Дата обращения: 17.05.2024.

общностях изначально двоичности нет: наций, рас, этносов, культур множество. Поэтому дуализм создается искусственно, путем консолидации «иных», сведением их к одному общему ярлыку и противопоставлением их противоположной «одноместной» категории. Таким образом, возникает бинарность вместо разветвленности. Она фундируется асимметрическим универсализмом – если одна часть противоположности является индивидуальной и конкретной, то в другой второстепенные категории обезличиваются и обозначаются единым понятием. Третьего не дано: все дополнительные категории входят в консолидированную общность вторичной аксиологической ступени. Подобная консолидация возникает, например, в противопоставление белых европейцев всем другим расам и этносам, которые коннотативно наделяются общими свойствами, противопоставляемыми свойствам противоположного понятия. Бинарные оппозиции в классической философии и в классическом дискурсе не могут поменяться местами – они находятся на своих позициях постольку, поскольку их природа неизменна, а значит, неизменно и позиционирование.

Такой же универсализм низшей ступени иерархии бинарных оппозиций присутствует в онтологии. Он касается противопоставления человека и остального мира во всем его разнообразии, и может быть обозначен, что важно для предвосхищения в этой работе дальнейшей критики, как противопоставление бытия и мышления, аморфной и бездейственной материальной природы и активно преобразующего её субъекта-человека с разумным началом. Разделение материального бытия и мысли о нем восходит к Платону (а ещё дальше – к пути мнения и пути истины Парменида), но Рене Декарт вносит в этот дуализм христианскую субъективно-личностную ориентировку, разделяя душу и тело. Эти два начала являются самостоятельными и не сводимыми друг к другу. Тело человека относится к материи, взаимодействие элементов которой образуют механизм, каковым является и организм всяких живых существ, мало чем отличающийся от механизмов на фабриках. Душа же отдельна от тела и существует по своим



законам мышления. Именно в душе возникают мысли, поэтому бытие мысли отождествляется с бытием субъекта, и именно в душе возникают цели, поэтому в мире природы (протяженности) целеполагающего движения нет<sup>76</sup>. Из этого вырастает классическое выстраивание субъект-объектных отношений между человеком и другими элементами бытия. Как мир идей трансцендентен материальному миру, противопоставлен природе как нечто, к ней не относящееся, так и мир субъекта противопоставлен миру объекта. Дуализм мышления и протяженности в гносеологии в итоге приводит к тому, что протяженность действительно отделяется от ума непреодолимой чертой. Спекулятивный реалист Квентин Мейясу назвал это корреляционизмом<sup>77</sup>. Корреляционизм предполагает такую дихотомию сознания и предметности, в которой познающий субъект не может выйти за рамки своей собственной репрезентации предмета познания. Главный принцип корреляционизма, как его понимает Мейясу, на наш взгляд содержался ещё в субъективном идеализме, например, у Юма, а ещё ранее в пирронизме<sup>78</sup>, но был актуализирован и популяризирован (по мнению самого Мейясу) «коперниканским переворотом» Канта, который перевел полярность картезианского дуализма в гносеологию. У Декарта мысль соотносится с миром благодаря Богу, который соединяет в себе два различных начала бытия и заставляет их работать по гомогенным законам. Принцип корреляционизма Канта, потерявший это соотношение, можно выразить так: человек, познавая окружающий мир, всегда имеет дело не с самой действительностью как таковой («вещью в себе»), а с репрезентацией реальности, с результатом субъективного акта, заключающегося в соотношении

---

<sup>76</sup> Фишер К., История новой философии. Декарт: Его жизнь, сочинения и учение. Спб.: Мифрил, 1994. – 560 с

<sup>77</sup> Мейясу К. После конечности: Эссе о необходимости контингентное. Москва: Кабинетный ученый, 2015. – С. 12 – 39.

<sup>78</sup> В школе скептиков-пирронистов считалось, что мир принципиально непознаваем: и теоретическое, и эмпирическое познание не могут дать полной картины и мира, и конкретного явления, а только приблизительные представления. В опытном познании мы видим предметы не какие они есть на самом деле, а какими они нам кажутся, в теоретическом познании любому утверждению может быть противопоставлено противоположное.

рассудка человека с заведомо отстраненным от него бытием. Посредством познавательных актов человек узнает данные о вещах только в том их виде, в котором они даны его сознанию, но при этом не может узнать, каковы их качества за пределами их представленности и обработанности. Реальный мир выносится за скобки, а человеческая способность *интерпретировать* реальность ставится выше самой реальности, создавая новую сконструированную реальность. Таким образом, реальность оказывается *представлением*, а мышление человека ставится выше мира. Как царь Мидас из греческой мифологии превращал все, чего касается его рука, в золото, так и человек в кантианстве превращает все, чего касается его рассудок, в мысль. Таким образом, как выражается Мейясу, в таком виде мышления «быть – это быть коррелятом»<sup>79</sup>. Грэм Харман, поддерживающий Мейясу в критике корреляционизма, концептуализирует его несколько иначе. Он называет классическую онтологию привилегированным доступом к бытию. Философ, утверждающий, что в мире нет ничего, чего не было бы в мысли или что в мире существуют вещи, но любое их познание превращает вещи в мысль, осуществляет, по мнению Хармана, таксономическую ошибку. Ошибка заключается в предположении, что язык и разум, как отличительные черты человека, делают его не просто интеллектуально особенным, но и онтологически особенным. Это притязание на облечение всех объектов мира в мысль, потому что мысль есть человеческое свойство, и называется привилегированным доступом к бытию<sup>80</sup>.

Итак, два направления философской мысли и следующие из этого особенности научного и обыденного сознания, которым противостоят теории Харауэй и Брайдотти – это эссенциализм и дуализм как по отношению к природе или онтологии, так и по отношению к человеку или обществу. Эссенциализм убежден в естественном порядке мира и неизменности сущностных признаков

---

<sup>79</sup> Мейясу К. После конечности. Эссе о необходимости контингентности. – С. 35.

<sup>80</sup> Харман Г. О замещающей причинности // Новое литературное обозрение. 2012. №2. – С. 75–90.

видов, классов людей, что не допускает изменчивости и полиморфизма, дуализм разделяет сущее на двойственные категории, где одна объявляется высшей, а другая низшей, и одна имеет власть над другой. В такой парадигме социальные категории есть части структуры, находящиеся в связи с другими частями, а индивиды есть элементы структуры, место в которой им уготовлено. Подобное представление о естественности неравенства между людьми из античного периода имплицитно входит в последующую западную культуру и научно-философскую эпистему классического способа говорить о мире. Исследователи могли уже не ссылаться на трансцендентальную сущность и вообще не обращаться к онтологической перспективе, но при этом сохраняли ту же идею об инвариантности именно по отношению к качествам людей в целом и в делении их на групп в частности. Это можно рассматривать как растянутую во времени идеологию, которую удобно было использовать для объяснения мира, поскольку убеждение в неизменности внутренней идеальной природы человека хорошо объясняло природное неравенство и естественность социальных структур и отношений, возникающих между теми или иными классами людей.

## **§ 2. Антиэссенциализм, конструкты и дискурсивность.**

С какой же философии началось движение мысли, обратное парменидовскому и платоновскому эссенциализму, которое, как мы считаем, в итоге привело к появлению концепции гибридного субъекта? Как говорил Альфред Уайтхед, который ещё будет упомянут в этой работе: «вся философия – это заметки на полях Платона»<sup>81</sup>, и если придерживаться этой известной цитаты, то найти противников Платона, в своих «комментариях к его работам» оспаривающих его идеализм или трансцендентализм, будет несложно. Однако мы хотим найти непосредственно поставленную задачу преодоления «ига платонизма» именно в части неизменности сущности и выведения какого-то противоположного ей начала. И здесь, где проблематизируется соотношение

---

<sup>81</sup> Неизвестно, является ли эта цитата подлинной или же она только приписывается Уайтхеду.

устоявшихся характеристик вещей с их актуальным пребыванием в мире, можно выделить два анти-платонических движения мысли: оспаривание реального характера универсалий и утверждение динамизма вместе постоянства.

Впервые в истории философии мы можем проследить анти-реалистические взгляды у софистов, критиков Платона. Известно выражение родоначальника кинизма Антисфена: «Лошадь я вижу, лошадности же не вижу». Убежденный в превосходстве свидетельств восприятия над изоощренными продуктами ума, он предопределил знаменитый тезис Уильяма Оккама об отсутствии необходимости множить сущее, отрицая реальность родовых и видовых понятий и признавая реальность вещей<sup>82</sup>. Как на это отреагировал бы Платон, мы знаем по его спору с Диогеном, учеником Антисфена, который таким же способом опровергал существование идей стола и чаши. Платон ответил: «чтобы видеть стол и чашу, у тебя есть глаза, а чтобы видеть столность и чашность, у тебя нет разума»<sup>83</sup>. Но существование идей для Антисфена было абсурдным не только из-за их недоступности нашей чувственности, но и из-за их отсутствия для логики. В системе Антисфена о всякой вещи может быть высказано только суждение тождества, когда понятия субъекта и предиката имеют одинаковый объем, содержательно же предмет мы можем однозначно и полноценно описать только лишь одним – его именем. Имя каждого предмета исходит из конвенциональных правил речи: если два человека используют одно и то же слово для обозначения одного и того же предмета, то он так и называется<sup>84</sup>. Учения Антисфена и Диогена мы можем расценивать как первый анти-реалистический прецедент. При этом Антисфен выражает вещи исходя из их денотации, а не из собственного состояния, ставя мысленную репрезентацию выше референта, что в рамках критики может быть названо ранней версией корреляционизма Канта.

Критика реальности идей Платона получила развитие в средневековых

---

<sup>82</sup> Асмус В. Ф. Античная философия. М.: Высшая школа, 1999. – С. 90.

<sup>83</sup> Диоген Лаэртский. О жизни, учениях и изречениях знаменитых философов. М.: Мысль, 1986. – С. 230.

<sup>84</sup> Маковельский А.О. История логики, М.: Кучково поле, 2004. – С. 64.

схоластических дебатах об универсалиях, где анти-реализм подразделяется на концептуализм и номинализм. Номиналисты являются в исторической перспективе продолжателя дела кинической школы. Иоанн Росцелин полагал, что бытие универсалий исключительно вербально, реально существуют лишь единичные вещи в своем самом непосредственном проявлении. Таким образом, наши общие понятия – это, другими словами, имена имен, которые привносятся в индивидуальные вещи извне независимо от самих вещей<sup>85</sup>. Иоанн Дунс Скот понимает сущность как уникальную чуждость единичного объекта. Для Скота нет универсальных категорий, но есть общие, которые могут принадлежать нескольким вещам, но тем не менее сами по себе не определяют вещи и не являются их идеям. Он рассматривал вещи как сложение разных элементарных общностей, по сути акциденций, только здесь акциденции не есть нечто привходящее по отношению к существенным качествам, а то, чем сущность исчерпывается. Движение к последней реальности сущего осуществляется обратным привычному путем от общего к индивидуальному. Скотт объяснял это тем, что Бог создал каждую вещь уникальной, в том числе людей-индивидов, которые обладают свободой воли и несут перед ним личную ответственность<sup>86</sup>. Уильям Оккам, с именем которого часто связывается конец схоластики, отрицает существование общих универсалий как в божественной или идеальной сфере, так и в качестве постижимых свойств в вещах. При этом универсальное существует, но это не идеи видов, а идеи индивидов, которые интеллектуальным образом присущи божественной интуиции и перцептивным образом доступны познающим субъектам. Условные знаки, обозначающие некий класс предметов, выполняют две функции: во-первых, они могут ссылаться не на видовую или родовую сущность, а на само слово, во-вторых, они могут выполнять роль подстановки, замещающей персональное имя. К примеру, в выражении «по улице идет человек» под «человеком» подразумевается конкретный индивид,

---

<sup>85</sup> Субботин А.Л. // Новая философская энциклопедия: в 4 т. / пред. науч.-ред. совета В. С. Стёпин. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Мысль, 2010. – С.467.

<sup>86</sup> Скот И.Д. Трактат о первоначале. М.: URSS, 2023. – 200 с.

которого наблюдает говорящий. Подстановки общих понятий, выражающих конкретный предмет как элемент рода, относятся к первичным интенциям и имеют смысл, смысловые абстракции и обобщения относятся ко вторичной интенции (направленности сознания на само себя) и вне ума не имеют места. Наши когнитивные способности замыкаются на самих себе и не сообщаются с миром, если мы не говорим о единичных предметах<sup>87</sup>.

Корень слова «концептуализм» восходит к латинскому глаголу «сариō» – «постигать», «схватывать». В целом установка концептуализма заключается в том, что взаимодействие с миром, присущее разумным существам, таким как люди, носит характер систематических представлений, отсылающих к объему ряда вещей в мире. Концептуальные способности принадлежат когнитивным функциям их субъекта. Говоря схоластическим языком, в концептуализме универсалии существуют, но не в виде объектов вечного мира, а в виде мыслительно-описательного содержания, объединяющего и применяющегося одинаково к ряду вещей, то есть в виде понятий, концептов. Концепты, в отличие от имен, вмещают в себя больше информации. Согласно Пьеру Абеляру, концептуализм которого наиболее близок к трансцендентализму, универсалии существуют в языке объективно, бессознательно для говорящих, обозначают с необходимостью всеобщие значения и превосходят наличное выражение в виде речи. Иными словами, универсалии являются идеальной речью рода вещей, семантически заложенной сущностью, которая встраивается в язык и мышление и придает им референциальную природу<sup>88</sup>. В таком концептуализме понятия существуют у говорящих помимо их воли. В умеренном концептуализме утверждается, что универсалии не существуют в человеческом рассудке априори, а появляются в результате абстрагирования от несущественных признаков единичных вещей и обобщения этих вещей. Проводником этой идеи в схоластике был Фома Аквинский, который

---

<sup>87</sup> Столяров А.А. Проблема универсалий / История философии. Запад-Россия-Восток. Книга первая. Философия древности и средневековья. М.: Греко-латинский кабинет, 1995 – С. 341– 346

<sup>88</sup> Рассел Б. История западной философии [В 2т.] Т. I. [Кн. 1, 2]. М.: АСТ, 2019. – С. 680 – 690.

одновременно признавал существование универсалий в уме Бога как архетипов творения. Роды и виды существуют с необходимостью до самих вещей, при этом существует единственно правильная вариация их схватывания путем логических операций. Пьер Гассенди считал, что врожденных идей не существует, существует лишь осознанная человеком цепочка повторов, вывод из повторяемости явлений<sup>89</sup>. В таком виде концептуализм повлиял на становление всего европейского рационализма и эмпиризма и имплицитно был принят большим количеством мыслителей Нового времени, что позволяет сопоставить его и с исходной установкой метафизик Декарта и Бэкона, которая заключается в желании сделать концепты очевидными, аподиктическими, соответствующими природе чувственной или природе разумной, и с локковской программой сенсуализма, и даже с хайдеггеровской идеей о том, что природные закономерности предуготовлены для познания и использования и самораскрываются человеку. Таким образом, концептуализм здесь не избавляется от эссенциализма: существуют общие слова, термины, придуманные людьми, и эти термины указывают на объективное, необходимое по природе и неизменное сходство, просто сами сдержки этих сходств находятся в человеческом уме или вербальности, а не в мире идей. Концептуализм отрицает надмирное происхождение универсалий, их вложенность в человека, называет их терминами или понятиями, но он также и считает, что общие понятия обладают некой объективной сущностью.

Итак, концептуализм отрешивается от «надмирного» характера универсалий, а номинализм – от преимущества цельной сущности над сборкой акциденций, в крайнем своем выражении не позволяя ссылаться ни на что в реальности, кроме индивидуальных предметов или существ. Тем не менее, история концептуализма, на наш взгляд, не заканчивается на метафизике и, продолжая следовать классифицирующим и стабилизирующим установкам, наследованным от далекого и даже оппозиционного платоновского

---

<sup>89</sup> Субботин А.Л. // Новая философская энциклопедия: в 4 т. / пред. науч.-ред. совета В. С. Стёпин. – 2-е изд., испр. и доп. М. : Мысль, 2010. – С.486-487.

эссенциализма, переходит в структуралистские теории. Подходя к ранжированию критически, но продолжая с ним работать, он переходит в теорию социального конструирования реальности. В этих теориях распределение и разграничение не перестает быть основой бытия сущего и идентификации, хотя и выявляется как искусственное.

Итак, универсалии социальны, не имеют объективного отношения к миру, даже если выходят из культуры, потому что культура и социум не равны материальному положению вещей. Название и выводимые из него качества идут не от самой природы, не от Абсолюта, не от человеческого естества, а от того, что люди на протяжении своего развития встречали определенное количество предметов, обладающих неким свойством, и затем объединяли предметы по этому свойству. Эти определения можно назвать справедливыми и разумными в контексте места и временного промежутка. Пока мы не откроем, что некоторые планеты могут быть кубическими, то будем считать, что все они являются шарообразными, и шарообразность – это контекстуально разумный предикат сущности «планета». Но что насчёт людей? Можем ли мы идентифицировать принадлежность человека к какой-либо группе на основе каких-либо свойств для классификации? Насколько справедливым это будет? Мы выяснили, что универсалии социальны и не объективны. Нет этической проблемы в применении их к предметам неживого мира. Есть, однако, этическая проблема в применении их к живым людям, и звучит она следующим образом: «Почему мы решили, что наша классификация людей обязательна для тех, кого мы классифицируем»? Постановка такого вопроса бросает нас в «социальный концептуализм».

Сильное влияние на понимание классификации людей как искусственной и зависимой от культуры и социальных групп оказала теория социального конструктивизма Питера Бергера и Томаса Лукмана, которые в 1966 году опубликовали работу «Социальное конструирование реальности»<sup>90</sup>. Задачей

---

<sup>90</sup> Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности: Трактат по социологии знания. М.: Academia-Центр; Медиум, 1995. – 323 с.



написания этой работы для авторов стало выявление способов, с помощью которых люди и группы людей понимают, обобщают и осмысливают социальную реальность, иными словами, применяют какие-либо концептуальные схемы для описания реальных вещей. По мнению Бергера и Лукмана, любое наше знание и передаваемое нами сообщение является в той или иной степени социальным конструктом, то есть знанием, созданным обществом, а не возникшим на основе объективного отражения реальности. Социальные конструкты создаются внутри культуры, поскольку человек не отражает, а интерпретирует и переосмысляет увиденную им реальность, наделяя её собственными смыслами. В коммуникации одного сообщества индивиды бесконечно воспроизводят социальные конструкты. Постоянно действия с таким убеждением, они закрепляют общепринятое понимание явления или предмета как объективную природную истину. Учитывая то, что наши повседневные знания являются конвенциональным продуктом, производением договоренности между людьми, то в итоге мы можем сказать, что человеческие системы ценностей, типологии и социальные образования являются частью сконструированной самими людьми реальности. Ими она, тем не менее, воспринимается как естественная и очевидная. Конструкты при этом не просто общественно придуманы – тогда их можно было бы в каком-то смысле называть даже объективными – а групповым образом придуманные. Социальный конструктивизм следует отделять от радикального конструктивизма, где значения замещают реальность и создаются отдельным человеком без координации их содержания с другими людьми. Несмотря на то, что в некоторых своих основаниях (реальность интерпретируется, а не отражается) эти два направления друг другу не противоречат, радикальные конструктивисты не занимаются объяснением того, как из многообразия субъективных опытов рождаются одни конвенционально принятые интерпретации реальности и отбрасываются другие, особенно в научной сфере. Более того, социальный конструктивизм не утверждает, что познание мира «как есть» невозможно, то есть не отрицает потенциальную возможность получения объективных данных,

однако замечает, что большинство представлений, особенно об абстрактных предметах и классах предметов, являются искусственным культурным продуктом. Это позволяет выявить в социальном конструктивизме некоторые реминисценции классического номинализма, где мы можем верно эксплицировать содержание только единичных предметов, но не классов.

Теория дискурса Мишеля Фуко возвращает нас к эссенциализму, поскольку объявляет дискурс некой рамкой или схемой возможностей, данной этому времени и этому месту, и ставит возникающие в нем концепты в зависимость от довлеющего всеобъемлющим фоном общим законом. Дискурс – это неформальные и надындивидуальные бессознательно принятые самовоспроизводящиеся и циркулирующие в общественном пространстве знаки и образы, принципы речи и действий. В отличие от культуры, которая является результатом сознательной деятельности человека и которая открыта для исторического отслеживания и статистического анализа, дискурс – это скрытое и не волевым образом созданное поле возможностей, матрица символических и лингвистических установок, которыми мы неосознанно пользуемся и которая возникла сложением мельчайших деталей жизни людей на определенной территории в определенное время. Позже Фуко вводит понятие диспозитива, которым обозначает единство дискурса, социальных отношений и способности человека намеренно видоизменять социальную реальность. Конструктивные возможности выражаются в термине транс-дискурсивности. Этот термин введен для обозначения идеологического или идейного фундамента дискурса, который обладает созидующим потенциалом и событием своего установления создает определенную традицию дискурсивных практик. Важной составляющей социальных отношений по Фуко является власть, которая носит сетевой характер и выражает больше безликий дух времени и устоявшейся культуры. Власть исходит из самой дискурсивной ситуации и с необходимостью вплетена в неё, она задает конфигурации отношений господства и подчинения внутри дискурса. Властные отношения завязаны не только на устоявшихся формах иерархии, позиции возникают и распадаются постоянно, причем минимально

властен тот, кто в той или иной ситуации имеет право на монолог. Отрицание устоявшихся форм власти или необычная смена позиций в иерархии угрожают самому дискурсу, поэтому общество неосознанно стремится поддерживать заведенный порядок вещей, допустимые вариации господства и подчинения, правила говорения и написания о вещах<sup>91</sup>.

Концепции жизненного мира, социальных конструктов, дискурсивности расколдовывают, секуляризуют и де-трансцендирует исторические этапы развития общества и локальные культуры. Общества, культуры, человечество в целом стали такими не под влиянием космической необходимости, божественного предопределения и логики развертывания мирового духа, а благодаря действию их внутренних механизмов. Культура и взгляды на вещи развиваются сами из себя, человечество определяет свой образ мышления, неосознанным надындивидуальным путем переконфигурируя собственную семантику. В рамках идентичности динамичность и имманентность социального строительства выделялась символическими интеракционистами, согласно которым знания и значения не являются стабильными или постоянными (благодаря чему их можно объявить естественными не по природе вещей, а по природе языка, генезиса культур или обществ); они со-построены во взаимодействиях с другими, обсуждаются, изменяются и сдвигаются. Люди активны в своем восприятии, понимании и обмене знаниями, полученными из их социальной среды.

Основная категориальная составляющая символического интеракционизма была создана Джорджем Гербертом Мидом. Символы по Дж. Миду – это жесты, фразы, ритуалы, в манифестации которых заложено значение предмета, явления или события. Коммуникация по Дж. Миду означает обмен взаимопонятными символами<sup>92</sup>. Герберт Блумер расширил понимание символа с предметности и событийности до людей, социальных институтов, этических категорий – в

---

<sup>91</sup> Сокулер З.А. Мишель Фуко. // Вестник культурологии. №1. 2011. – С. 176 – 184.

<sup>92</sup> Войнилов Ю. Л. Джордж Герберт Мид как «основатель» символического интеракционизма // Общество: социология, психология, педагогика. №9. 2016. – С. 1 – 3.

общем символами является все воспринимаемое, чему мы можем дать оценку и превратить в значение. Блумер также привнес динамизм в эту концепцию: символы не сформулированы заранее и не зафиксированы в своих значениях, люди не следуют им автоматически как нормам, символы возникают и изменяются во взаимодействии людей, прежде всего в коммуникации<sup>93</sup>. Теория динамического конструирования реальности представлена<sup>94</sup> как оппозиционная парсонскому подходу, где идентификация означает интернализацию ценностей другого: индивид получает идентичность, заимствуя и имитируя поведение и символические значения (ценности), присущие значимым для него в структуре интегративной системы (семьи, общины, политического движения) Другим<sup>95</sup>.

Важным для нас является так называемый драматический подход Ирвинга Гофмана (тоже символического интеракциониста), который сделал взаимодействующего индивида множественным и фрагментированным – человеческая жизнедеятельность разбита на конкретные ситуации, в которых различные стороны его личности демонстрируются окружающим. Индивид для Гофмана – социальный продукт, не имеющий изначальной сущности, становящийся в ситуациях взаимодействия, выражающийся в последующих таких же ситуациях публичного поведения. В обществе индивид вынужденно лишается автономии и самоидентификации, права выбора роли и её свободной реализации, ему навязываются жесты, мимика, позы и поведение, которые должны подчеркивать его общественную идентичность, причем эти действия отчуждены от личной идентичности индивида. Индивиды при этом вынуждены адаптироваться к нормам поведения согласно назначенной идентичности, становясь конформными не только по мировоззрению, но и по поведению той

---

<sup>93</sup> Блумер Г. Символический интеракционизм. М.: Элементарные формы, 2017. – 344 с.

<sup>94</sup> Turner J. H. Parsons as a Symbolic Interactionist: A Comparison of Action and Interaction Theory // Sociological Inquiry. 1974. No. 44(4). – P. 283 – 294.

<sup>95</sup> Шульга Е.Н. Символический интеракционизм и проблема понимания. // Философия науки ИФ РАН. Выпуск 17. 2012. – С. 113 – 127.

культуре, в которой была назначена их идентичность<sup>96</sup>. Гофман, таким образом, разделяет социальную и личную идентичность: «Смысл нашего бытия человеком может определяться принадлежностью к социальным образованиям, смысл нашей индивидуальности проявляется через те немногочисленные способы, которыми мы сопротивляемся притяжению общества. Наш статус зиждется на твердом здании мира, в то время как смысл нашей личной идентичности часто находится в его трещинах»<sup>97</sup>.

Позиция социального конструирования заключается в том, что социальные категории возникают и обновляются путем всеобщего и, по сути, бессознательного создания символических смыслов о реальности либо через относительно объективные к сообществам (не возникающие непосредственно в языковых и культурных практиках) исторические события, общественные отношения или экономические системы, либо через культурное производство и культурное означивание в интерсубъективной деятельности.

В отличие от номинализма, который обращается именно к онтологии, социальные конструктивисты говорят о сконструированности классов, которые охватывают людей. К примеру, Б. Андерсон ввел термин «воображаемые сообщества» для обозначения наций. По его мнению, нация создается искусственным путем, исторически ключевую роль в котором играл печатный капитализм. Понимая, что в финансовом смысле не выгодно распространение книг на латыни среди немногочисленной прослойки ученых и теологов, которые могут на ней читать, книгоиздатели начали осваивать рынок издательства книг на местных языках, которые кодифицировались и стандартизировались в процессе написания текстов. Таким образом, разрозненные диалектические группы, закрепленные на одной земле и понимающие друг друга, постепенно через печать учили нормативный язык и главным образом через него

---

<sup>96</sup> Гофман И. Представление себя другим в повседневной жизни. М.: Канон-Пресс-Ц, 2000. – 304 с.

<sup>97</sup> Goffman E. Asylums: Essays on the social situation of mental patients and other inmates. NY: Anchor Books, 1961. – P. 320.

чувствовали за собой мнимое сходство, основанное уже не на языке, а на обобщенных представлениях о своем менталитете<sup>98</sup>. Антрополог и социолог Клиффорд Гирц в своей статье «Политика смысла» пишет следующее: «Культура нации – это не обычай и культ, это смысловая структура, посредством которой люди формируют свой опыт; а политика нации – это не государственные перевороты и конституции, а одна из сфер, в которых такие структуры смысла используются публично»<sup>99</sup>. Однако применительно к данному исследованию основным человеческим классом, о социальной сконструированности и дискурсивной актуализации которого говорится, является гендер. Гендерная проблематика является важной и для Харауэй и Брайдотти, поскольку все они обращались к феминизму и к гендерной критике как к объекту своих построений и своего критицизма.

### § 3. Философия различия

Критика мужских и женских идентичностей как сконструированных может быть разделена на те концепции, в которых подчеркивалась необходимость акцентирования женской инаковости, и на те, которые объявили необходимость деконструкции социальных конструктов, что должно было нивелировать феминность как таковую. Роза Брайдотти называет их европейской феминистской школой и американской гендерной школой соответственно.

Термин «гендер» в значении «социальный пол» приобрел известность<sup>100</sup> в статье Джона Мани 1955 года «Гермафродитизм, пол и раннее развитие гиперадренокортицизма: результаты психологии». В этой работе также впервые представлена концепция гендерной роли с использованием соответствующего термина: «термин гендерная роль используется для обозначения всего того, что

---

<sup>98</sup> Андерсон Б. Воображаемые сообщества. М.: Канон-Пресс-Ц, 2001. – 278 с.

<sup>99</sup> Clifford G. The Politics of Meaning. NY: Basic Books, 1973. – 25 p.

<sup>100</sup> Согласно Оксфордскому словарю английского языка, впервые слово «гендер» для обозначения социального аспекта полового поведения использует противник бихевиоризма, психолог Мэдисон Бентли в 1945 году. Его статья была забыта; воссоздал и популяризировал термин Джон Мани в 1950-х.

человек говорит или делает, чтобы раскрыть себя как имеющего статус мужчины или женщины соответственно»<sup>101</sup>. В 1972 году Мани описал механизм взаимодействия природы и социума в генезисе гендера. Его подход был назван биосоциальным. Теория заключается в том, что в отличие от животных, у которых именно природа регулирует все их половое поведение на протяжении жизни, у людей социальные факторы взаимодействуют с биологическими, основываясь на последних, но не ограничиваясь ими. Генезис гендера проходит три стадии. Первая – пренатальная, здесь господствует биология: происходит воздействие гормонов на матку и определяются хромосомы. Вторая – постнатальная, здесь родители смотрят на ребенка и навешивают на него ярлык, известный в их языке и звучащий как «мальчик» или «девочка». Это первичные ярлыки, полностью совпадающие с объективным природным фактом, но выраженные словами из культурного пласта. Затем, на основе наименования ребенка мальчиком или девочкой, к нему или к ней применяются вторичные ярлыки, взятые из того же культурного пласта. Это стиль общения с ребенком, выбор одежды, выбор игрушек, использование гендерных местоимений, навязывание гетеросексуальной ориентации в соответствии с гендером, и так далее. Этот процесс Элизабет Гросс в дальнейшем назвала гомогенизацией – социальным объединением всех биологических женщин и мужчин в две единые соответствующие категории<sup>102</sup>. Третья стадия – психосоциальная, она начинается примерно с трёхлетнего возраста, когда ребенок осознает себя как мальчика или девочку самостоятельно и этот статус закрепляется за ним или за ней. Обладая этим статусом, ребенок ведет себя в обществе в соответствии с навязанным чувством идентичности<sup>103</sup>. Энн Окли разграничивает понятие пола и

---

<sup>101</sup> Money, J. Hermaphroditism, Gender and Precocity in Hyperadrenocorticism: Psychologic Findings // Bulletin of the Johns Hopkins Hospital, 1955, No. 6. – P. 254.

<sup>102</sup> Grosz E. A. Space, time, and perversion: essays on the politics of bodies. London: Routledge, 1995 – 284 p.

<sup>103</sup> Money, J. Ehrhardt, A. A. Man and woman, boy and girl: Differentiation and dimorphism of gender identity from conception to maturity. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 1972. – P. 23 – 45.

гендера, предлагая следующие определения: «пол – это то, что здесь и сейчас различимо по гениталиям субъекта и в долгосрочной перспективе по репродуктивным функциям, гендер – это то, что в обществе считается «мужественным» и «женственным»<sup>104</sup>.

Что касается динамизма социальных конструктов, то в оптике гендерных проблем стоит выделить две концепции, которые подчеркивают, что мужчины и женщины являются и носителями, и авторами постоянно подтверждаемых социальных конструктов. Первая – «Гендерный дисплей» Ирвинга Гофмана, написанный им в 1976 году, это типично интеракционистская работа. Гофман отмечает многочисленные ритуалы, которые совершают мужчины и женщины, ожидая, что на них «смотрят». Подобные действия не являются коммуникацией, поскольку на самом деле не сообщают ничего нового, а лишь оповещают окружающих о и так известных им социальным фактам. Общество представляет собой арену взаимного мониторинга, где люди совершают различные действия для показа другим своего соответствия ожидаемой идентичности, а другие отвечают им тем же. При этом демонстрация идентичности ассиметрична, женский гендерный дисплей не демонстрирует мужчинам то же самое, что мужчины – женщинам. Одна и та же ситуация демонстрации гендера может включать разные статусы и метрические отношения, в ней всегда закодирована иерархия, как, например, в отношениях гостя и хозяина, которые постоянно подчеркивают свой статус, не осознавая это, и по этому подчеркиванию они могут «напоминать» друг другу реальную иерархию<sup>105</sup>. Вторая интересующая нас концепция выражена в статье Кэндис Вест и Дона Зиммермана «Создание гендера», изданная в 1987 году, но написанная ещё в 1977. Согласно этой статье, люди перманентно пересоздают и переделывают свой и чужой гендер. Гендер является не стабильной характеристикой, но носит процессуальный характер. Сущность этого процесса в социальной активности человека по реализации и

---

<sup>104</sup> Oakley, A. Sex, gender, and society. NY: Harper Colophon, 1972 – 220 p. – P. 12.

<sup>105</sup> Goffman E. Gender Display // Gender Advertisements. Communications and Culture – London: Palgrave, 1976 – P. 1-9.



дополнению конструкторов и убеждений, которые приписываются ему самому и другим людям на основе биологического пола. Даже во взрослый период жизни, когда гендерный статус индивида стабилизируется, он продолжает создавать, пересоздавать гендер в каждой дискретной повседневной ситуации. Учитывая то, что все гендерные агенты постоянно взаимодействуют со своим статусом, подтверждают его, следят за его реализацией у других, то существует потенциальная возможность изменения социальных конструкторов. На микроуровне они видоизменяются постоянно, оставаясь достаточно фундаментальными на макроуровне<sup>106</sup>. Мы можем отметить, что в обеих работах существование гендера рассматривается как основанное на ожиданиях общества деятельность и демонстрация, его подкрепление основано на принятии индивида в случае соответствия его действий ожиданиям и на санкциях в случае несоответствия. Таким образом, человек не может просто пассивно впитывать в себя социальные конструкторы, но обязан их постоянно воспроизводить в коммуникативной практике.

С тех пор в англо-американской школе, которую можно назвать гендерной, критикуется холистское и консолидирующее представление о феминности. Искусственная сконструированность гендера влечет потребность избавиться от рамок предубеждений и либо войти в имеющуюся культуру на равных правах с бывшими угнетателями, либо развернуть дихотомию раба и господина в свою пользу. Суфражизм желал первого, феминизм второй волны – второго. Однако деконструкция гендера наряду с расой, сексуальной ориентацией, иными категоризирующими признаками была объявлена квир-теорией, также типично «американским» проектом, наследующим Элизабет Гросс, Энн Окли, Джону Мани и в конечном итоге Бергеру и Лукману. Сам термин «queer» переводится с английского языка как «ненормальный» или «странный», и является результатом так называемой обратной коннотации – слово изначально было оскорбительным, и им люди с консервативными взглядами называли людей с нетрадиционной

---

<sup>106</sup> Уэст, К., Зиммерман, Д. Создание гендера //Сборник «Хрестоматия феминистских текстов. Переводы» – СПб.: Изд. «Дмитрий Буланин», 2000 – С. 193-220

сексуальной ориентацией или транссексуалов, однако затем оно трансформировалось в самоназвание и в кругу гендерных теоретиков перестало нести отрицательный смысл. Пионеркой в вопросах свободной идентификации стала Джудит Батлер, профессор университета Беркли. Её основной труд «Гендерное беспокойство» приобрел широкий успех в академических кругах и за их пределами, среди различных движений за социальную справедливость для женщин, а содержание труда было довольно нетипичным для академического философского произведения. Одной из ключевых идей в её работе является понятие гендерной перформативности. Батлер утверждает, что гендер – это социальное обобщение, сумма перформативных высказываний отдельных людей или социальных групп. Индивиды, находящиеся в кругу других индивидов, начинают действовать в соответствии с этим обобщением, и наказываются обществом, если их действия противоречат гендерной перформативности. Также Батлер считала, что биологический пол в целом не имеет никакого значения и просто не существует за пределами гендера, то бишь если мы не рассуждаем о социально приписываемом или самостоятельно идентифицированном гендере – мы и не рассуждаем о поле, без смысловой оценки тела человека это тело в принципе не будет получать никакую оценку<sup>107</sup>.

Основы квир-теории можно конспектировать в виде следующих тезисов. Первый тезис – между биологическим полом и гендером нет какой-либо естественной заданности, отношение этих двух компонентов не являются линейными и не детерминированы. Второй тезис – отношения между биологическим полом и гендером являются дискурсивными и задаются либо путем осознанного самоопределения человека, либо путем конструкторов, заданных обществом. И взаимодействие между полом и гендером, и сам гендер являются продуктами тотальной социализации и рационализации человека, которые воспроизводятся под видом природного факта. По сути, гендер является биологизацией исторических и социальных норм и отношений. Третий тезис –

---

<sup>107</sup> Butler J. Gender Trouble Feminism and the Subversion of Identity // Routledge, 1990 – P. 224-232

для избегания господства этих самых социальных норм необходимо избегать любых закрытых и стабильных идентичностей и создавать непрерывные процессы преобразования идентичности и игры с идентичностями. Согласно квир-теории, гендер, раса, сексуальная ориентация выражают не просто конструкты, но и власть, формы ее реализации и способы её поддержки (санкции). Систему власти можно назвать системой привилегий – и здесь она перекликается с идеями Пегги Макинтош<sup>108</sup> или Энн Фергюсон<sup>109</sup>. С точки зрения теоретиков квира побег от системы властных отношений путем, допустим, физической смены пола, изменения гениталий являются не удачным примером борьбы. Отрицательную коннотацию имеет сама система власти и привилегий. Если кто-то достаточно убедительно произведет хирургическую операцию над своим телом или хорошенько отбелит свою кожу, и не подвергнется дискриминации после этого, то он этим решит проблему только для себя, систему же это не поменяет. Квир-теория имеет два решения проблемы идентификации. Первое решение – либеральное, второе – радикальное. Радикальное решение выражает идею так называемого постгендера, а либеральное – понятие гендерквира.

Либеральное решение проблемы идентичностей в квир-теории представляет собой расширение бинарной, то есть двойственной системы гендерной идентичности. Сама по себе бинарная система позволяет некоторую свободу в приписывании идентичностей. Например, гендер как психологический пол может быть мужским и женским, и при этом он не обязательно должен при идентификации совпадать с биологическим полом – то есть биологическому мужчине может быть женский гендер, а биологический женщине – мужской. При этом такая система, по мнению либерального ответвления квир-теории, не позволяет в полной мере описать весь спектр самоопределения личности, поэтому требуется выйти за пределы бинарной системы. Противоположная

---

<sup>108</sup> McIntosh, P. White Privilege: Unpacking the Invisible Knapsack // Peace and Freedom Magazine, 1989. – P. 10 – 12.

<sup>109</sup> Ann Ferguson. Moral Responsibility and Social Change: A New Theory of Self. // Hypatia. №12 (3). 1997. – P. 116 – 141.

бинарной система называется либо просто небинарной, либо термин «гендерквир». Термин возник в 1991 году в интернет-публикациях как связь терминов «гендер» и «квир». В 1995 году термин был употреблен Рики Уилчинс в одной из статей журнала «In Your Face», где она использовала термин «гендерквир» по отношению к людям со сложными, необычными или ещё не изобретенными гендерными идентичностями, и в целом с такими взглядами на свою самость, которые явно не совпадают ни с чем из общеупотребимого в науке и культуре на данный момент<sup>110</sup>. В 2002 году она также выпустила работу под названием «Гендерквир: голоса за пределами бинарной сексуальности»<sup>111</sup>. В дальнейшем сама по себе теория не обогащалась принципиальными постулатами, а скорее вбирала в себя новые термины для обозначения разнообразия небинарных идентичностей. В основном термины изобретались в интернете, а затем закреплялись на общем массовом уровне в рамках статей в университетских журналах США, посвященных социальной справедливости. В основном новые термины сводятся к пангендерности – ощущению себя как человека обоих полов, и гендерфлюидности – ощущению гибкости своей идентичности и постоянном переходе от одной к другой<sup>112</sup>.

Радикальная ветвь представляет собой полный отказ от серьезного установления идентичностей. Она в некоторой степени может быть определена как анархическая. Сама по себе толерантность не убирает предвзятого отношения, желания подмечать особенности поведения за некоторые членами группы и распространять их на всю группу, не убирает перенесения прочитанных в книгах или увиденных в фильмах образов на реальность и в принципе позволяет продолжить формировать собственные смыслы, нанизывая их то, что называется «социальная группа». Радикальная квир-теория не

---

<sup>110</sup> Elizabeth J. Meyer. Gender and Sexual Diversity in Schools: An Introduction // Explorations of Educational Purpose. Vol. 10. 2010. – P. 39.

<sup>111</sup> Riki Wilchins. GenderQueer: Voices from Beyond the Sexual Binary. NY: Alyson Books. – P. 1 – 32.

<sup>112</sup> Patricia Melzer. Alien constructions: science fiction and feminist thought. Austin: University of Texas Press, 2006. – P. 215 – 217.

обсуждает различные виды самоидентификации человека, она скорее выступает против них вообще. Поэтому радикальная теория переходит к идее под названием «постгендерность» – полной деконструкции идентичностей с заменой их на существование индивидов без сущностей, во всяком случае, без гендерных сущностей. Так, в совместной статье под названием «Что кويرного в кوير-теории сейчас» группа исследователей Дэвид Энг, Джек Хальберштам и Эстебан Муньос говорят, что кوير-теория в современности выходит далеко за пределы только гендера или сексуальной ориентации, и рассматривает проблему навязчивой идентичности вообще. Она больше критикует сложившиеся социальные конструкты, чем определяет конкретную идентичность или предлагает что-то на замену этим конструктам<sup>113</sup>. Создание идентичности они называют «нормализацией». Нормализация – это процесс формирования конструкта, то есть вхождение какого-то суждения в общепринятую норму. Исследователи настаивают на том, что область навязчивой нормализации не ограничивается сексуальностью; социальные классификации, такие как пол, раса и национальность, образованные управляющей логикой, требуют эпистемологического вмешательства с помощью кوير-теории. Таким образом, по их мнению, кوير-теория начинает с деконструкции категорий гендера и ориентации и распространяется на более общую деконструкцию всей социальной структуры. В достаточно грубом и прямолинейном виде постгендерность была выражена, например, у Суламифи Файрстоун в произведении «Диалектика пола». Она пишет: «Конечной целью... революции... должно быть ликвидация самого полового различия: различия гениталий больше не будут иметь значения в культурном смысле. Будет произведен возврат к беспрепятственной пансексуальности»<sup>114</sup>. Для полного нивелирования гендерности и ориентации Файрстоун предлагает ликвидацию института семьи: «Зависимость ребенка от матери (и наоборот) сменится значительно

---

<sup>113</sup> Halberstam J., Munoz E.J., Eng David L. What's Queer about Queer Studies Now? // Social text. Vol. 23. №3 – 4. – P. 1 – 320.

<sup>114</sup> Shulamith Firestone. The Dialectic of Sex: The Case for Feminist Revolution. NY: William Morrow and Company, 1970 – Chapter 1.

сокращенной зависимостью от небольшой группы других людей... потребности будут компенсированы культурно»<sup>115</sup>.

В европейской феминистской школе понятию «гендер» уделяется не столь много внимания. Её основательницей можно считать Симону де Бовуар, автора книги «Второй пол», оказавшей широкое влияние на феминисток и соединившей философию и политический активизм. Зависимое положение женщин было оценено Бовуар не как следствие экономического производства или препятствий со стороны политического истеблишмента, а в экзистенциальном смысле как объективация мужчинами тотального Другого. Мужчина выступает по отношению к женщине трансцендентным субъектом, который воспринимает её, но не понимает и принципиально не может понять, и из-за страха перед возможным господством чужого и непонятого первым редуцирует её личность к предметной детерминации. Женщины чаще всего добровольно принимают свою роль объекта, чтобы не сталкиваться со свободой и ответственностью. Трансцендентное положение мужчины объясняется его деятельной функцией, которую исторически было сложнее осуществить женщине из-за материнства. Получив власть над женщиной, мужчины идеологически закрепляли положение своего господства от политики античного полиса до христианской традиции. Бовуар заключает, что «не неполноценность женщины определила ее ничтожную роль в истории, а ничтожная роль в истории обрекла ее на неполноценность»<sup>116</sup>.

В европейской феминистской школе артикулируется понятие «различия»: различия между мужчинами и женщинами и различия – что более важно – как структуры «женского сознания», которое тут воспринимается как множественное и процессуальное. При этом женские качества понимаются не как в смысле принадлежащие только женщине, а как женственные, феминные, то есть как соответствующие женскому в символическом смысле. Здесь возникают новые понятия, характеризующие деятельность женщин, к примеру, «женское

---

<sup>115</sup> Ibid

<sup>116</sup> Бовуар С. Второй пол. М.: Новый культурный код, 2020. – С. 114.

прочтение текста» или «женское письмо». Концепция женского чтения возникла благодаря «смерти автора», провозглашенной Роланом Бартом, сместившего внимание с производства текста на восприятие и изменившего пассивную роль читателя на смыслового производителя<sup>117</sup>. Лишаясь власти автора, текст сужает свою дистанцию с читателем, поэтому читатель глубже проникает в него и воспринимает не авторские идеи и концепты, а внутреннюю логику текста, которая неотделима от чувственных переживаний читающего. В результате появляется возможность читать множественно: разные читатели по-разному интерпретируют текст, один и тот же читатель может каждый раз открывать в тексте новые смыслы, используя иные стратегии его восприятия. Барт вводит понятия эротической структуры письма, подразумевая под этим восхищение фрагментарностью текста, не сводимой к мелочной строгой регламентации<sup>118</sup>, а также текста-удовольствия и текста-наслаждения: первый воспринимается «целиком» и ведет к комфорту, во второй нужно вчитываться и он ведет к открытию нового (всегда приятному по факту открытия, но зачастую неприятного по содержанию)<sup>119</sup>. Элен Сиксу разделяет женские и мужские текстуальные стратегии. В «мужском тексте» у каждого понятия есть однозначное значение, понятий ограниченное количество, все разбито на категории, любое предложение должно быть доведено до грамматически корректного и рационального. В свою очередь, в «женском тексте» слова полисемичные (многозначны), стиль предложений ассоциативный и поэтический, смыслы вариативны, за одним понятием признается множество значений, допустимы переформулировки, уточнения и неопределенности. Люси Иригарей использует понятие пародии для обозначения женского письма – это миметический ответ на мужское письмо, в котором пародийностью дополнительно демонстрируется абсурдность объекта пародии. Важной

---

<sup>117</sup> Барт Р. Смерть автора // Избранные работы. Семиотика. Поэтика. М.: Прогресс, 1989 – 616 с.

<sup>118</sup> Барт Р. S/Z. М.: Ad Marginem, 1994. – 304 с.

<sup>119</sup> Барт Р. Удовольствие от текста. // Избранные работы. Семиотика. Поэтика. М.: Прогресс, 1989 – 616 с.

характеристикой женского письма для неё является отсутствие в нем иерархичности. В дальнейшей теории феминизма различия стали распространяться за пределы текстуальных практик в сферу субъективности, идентичности и телесности. Важную роль в понимании феминного способа обращения с текстом сыграл Деррида, который в противовес логоцентризму – то есть приоритету самодовлеющего голоса над свободным письмом – выдвинул феминные текстовые практики. Они у него понимаются как, во-первых, видение истинной структуры письма и языка как осуществляющего себя через графические различия-следы, которые не могут быть сведены к одному значению, во-вторых, как приводящие ранее строгие бинарные оппозиции к игре означиваний, которые не могут встать в постоянную плоскость. Собственно феминными эти стратегии называются Деррида по аналогии с пониманием им определенных аспектов «женственности» – от миметического отношения к действительности до склонности использовать в речи многозначные формулировки. Деррида важен для гендерной проблематики самим введением понятия бинарных оппозиций: выстроенных в иерархичном отношении противопоставлений двух классов-категорий, например, мужского и женского или цивилизованного и варварского.

#### **§ 4. Постструктурализм и неомонизм**

В первом параграфе мы утвердили, что философская парадигма естественной и неизменной сущности предметности и категориальности влечет за собой для многих авторов, не обязательно философов, представление о таком же натурализме сложившихся социальных групп и о предустановленности идентичности человека. Во втором и третьем параграфе были разобраны различные ответы на подобные взгляды. Они повлияли на взгляды Харауэй и Брайдотти на критику замещающих реальность сконструированной иллюзией идеологий и на их взгляды на идентичности и социальные классы. Следующие теории предвосхитили онтологические аспекты философии Харауэй и Брайдотти. Это онтологии денатурализации универсалий и перехода от



противопоставлений и разделений к принципиальному своеобразию и разнообразию вещей, становящихся во времени и собирающихся в локальные сборки с неустойчивыми атрибутивными/родовыми свойствами.

Неомонизм – это наиболее общая, но тем не менее не всеобъемлющая характеристика тех онтологий, о которых пойдет речь. Общепринятого названия у них на сегодняшний день нет, терминов для их обозначения существует множество. Их также называют «спекулятивными»<sup>120</sup>, «нестабильными»<sup>121</sup>, «плоскими»<sup>122</sup>, «онтологиями различия», «онтологиями становления»<sup>123</sup>, а иногда и просто «постнеклассическими» или «новыми», при этом все вышеприведенные содержательные или отсылающие к эпохам названия для них в равной степени применимы. Несмотря на разнообразие таких онтологий, можно сказать, что в целом они актуализируют монизм Спинозы, при этом нанося критические удары по трансцендентализму и диалектике и решая с помощью монистического описания бытия актуальные социальные вопросы. Иными словами, они утверждают симметрическую картину мира без бинарных оппозиций и доминирующих элементов вроде картезианских мышления и протяженности (сознания и материи, человека и не-человека, культуры и природы) с множеством вещей и идей, существующих монолитно и одновременно разнообразно. Эти онтологии постулируются в качестве оппозиции к двум классическим стратегиями описания бытия: во-первых, утверждению постоянных качественных родовидовых позиций и общностей, во-вторых, бинарному противопоставлению неких существенных категорий. Отсюда понятно, что описывают те различные термины, которыми обозначают эти взгляды. Плоскими такими онтологиями называются потому, что в них нет вертикальной иерархии сущего и нет трансцендентного, онтологиями различия – потому что сущее в них отличается друг от друга не через классические

---

<sup>120</sup> Мейясу К. После конечности. – 196 с.

<sup>121</sup> Жеребкин С. Нестабильные онтологии в современной философии. СПб., 2013. – 349 с.

<sup>122</sup> Деланда М. Новая онтология для социальных наук. // Логос. Том 27. №3. 2017. – С. 35 – 56.

<sup>123</sup> Пикеринг Э. Новые онтологии. // Логос. Том 27. №3. 2017. – С. 153 – 172.

категории тождества и противоположности, а через разнообразие. Онтологиями становления они называются по двойной причине. Во-первых, сущее в них не пребывает в стабильном и навсегда данном состоянии, а появляется, собирается, становится. Во-вторых, сущее в нем не тождественно друг другу, а переходит одно в другое, что со всей критикой неомонистами диалектики является гегельянской категорией<sup>124</sup>. Слово «спекулятивный» традиционно имеет значение «умозрительный, не обращенный к опыту», однако в данном контексте спекулятивность сродни оставлению референтов опыта или познаваемого субъектом мира самого с собой или самим по себе, без кантовского «корреляционизма». Корреляционизмом обозначают позицию, согласно которой познающий субъект, то есть человек, не может достичь объективного знания о внешнем мире и вместо этого превращает все воспринимаемые вещи в отделенную от мира сугубо присущую ему как субъекту мысль<sup>125</sup>. Если говорить иначе, спекулятивность есть признание того, что вещи существуют реально, вместе с нами и при этом наше познание не является чем-то более значимым, чем вещи. В этом смысле человек теряет свою привилегированную позицию наблюдателя-маркировщика. В следствии изменчивости вещей человек в неомонизме также теряет позицию классификатора, разбивающего внешний мир по родам и видам исходя из встреченных им в опыте закономерностей. Из этого необязательно следует, что мир нельзя теоретически упорядочить, однако его нельзя упорядочить в текущей классификации навсегда.

Неомонизм, таким образом, объектно-ориентирован, но в своем субъектно-ориентированном модусе он практически всегда постгуманистичен. Постгуманизм преодолевает разрыв и одновременно иерархичность между человеком, остальной природой и порожденными артефактами (например, техникой), включая не-людей в обобщенном смысле в онтологические, социальные и этические пространства бывшей уникальности и единоличия

---

<sup>124</sup> Гегегь Г.В.Ф. Наука логики: в 3 томах. Т.1. М. Мысль, 1970. – С. 141.

<sup>125</sup> Девайкин И.А. О понятии корреляционизма: К. Мейясу, Г. Харман, Р. Брассье // Идеи и идеалы. Т. 14, № 1, ч. 1. 2022 – С. 82 – 99.

человека. Люди и не-человеческие иные влияют друг на друга, взаимопроникают друг в друга и формируют той или иной степени постоянности качества друг друга. Поэтому человек в таких онтологиях не исключителен, он не лучше и даже не хуже природы или животных, он один из животных, один из природы. Где-то открыто, а где-то имплицитно в неомонизме и постгуманизме подразумевается, что человек и сам имеет (или обретает спустя годы эссенциалистских «репрессий») морфологическую свободу, теряет социальные и идеологические конструкты, которые структурировали самость и телесность и присваивали каждому индивиду определенную идентичность.

Онтология при этом является узловой инстанцией, вокруг которой выстраиваются современные постантропоцентрические социологии, этические и эстетические теории. Большинство авторов неомонистических онтологий ориентируются на Жюль Делеза. Делез Делез является одной из наиболее видных фигур постструктурализма и сыграл решающую роль в формировании понятийного аппарата и матрицы базовых структур неомонизма, введя такие термины, как «ризома», «ассамбляж», «сингулярность», «номад». Для последователей Делеза актуально описание временной «сборки» вещей из различных гетерогенных единичностей<sup>126</sup>. Отдельно стоит выделить оригинальную концепцию органицизма Альфреда Уайтхеда, где вещи складываются также процессуально, как у Делеза, для складывания происходит больше во времени, чем в пространстве, поэтому сборки являются «событиями»<sup>127</sup>, а также акторно-сетевую теорию Бруно Латура, что по большей части описывает взаимодействие между объектами (здесь – акторами, действующими лицами контекста), нежели сами объекты<sup>128</sup>.

Свою онтологию Делез строит на сочетании бергсоновского

---

<sup>126</sup> Сюткин А. – Жиль Делёз среди новых материалистов: материалистическая диалектика против неовитализма // Стасис. Том 7. №1. 2019. – С. 420 – 447.

<sup>127</sup> Уайтхед, А. Н. Избранные работы по философии. М.: Прогресс, 1990. – 720 с.

<sup>128</sup> Латур Б. Наука в действии: следуя за учеными и инженерами внутри общества. СПб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013. – 414 с.

непрерывного настоящего и Спинозовского монизма. Анри Бергсон понимал бытие, в котором находятся субъекты, не как пронизанную одной сущностью и неизменную данность «всегда и для всех», а как сопряженность прошлого и будущего, а значит постоянно становящееся. Бытие связывается непосредственно с жизнью, жизнь – со временем, а время – с непрерывной и недетерминированной эволюцией. Длительность и сознание индивида, который находится в ней, для Бергсона являются непрерывно сменяющимися друг друга фазами бытия. При этом весь этот жизненный поток образует единое снаружи и разнообразное внутри бытие. Чтобы проиллюстрировать длительность, Бергсон приводит в качестве аналогии музыкальную мелодию, которая состоит из отдельных нот и партий, но воспринимается слушателем как единая композиция. Складывание композиций происходит и в жизни людей: во всем разнообразии жизненных процессов, которые человека переживает изнутри, на внешней стороне он – цельная личность, которая, как и жизнь, не обладает единой сущностью, но сущность складывается из бесконечного многообразия «сущностей», становящихся во времени, а не в пространстве. Бергсон сравнивает восприятие с полным отражением света, когда падающий луч попадает из одной среды в другой, где относительная плоскость обеих сред не допускает преломления. Вселенная с её предметностью отбрасывает такой имманентный свет, который порождает субъективное и в то же время объективное восприятие мира, а не его преломление через субъекта, потому что сущее и воспринимающий находятся в одном измерении. Сознательная деятельность субъекта заключается в отборе поступающих к нему сигналов<sup>129</sup>. Другая сторона онтологии Делеза, и многих его последователей, а также «плоских онтологов» в целом – Спинозовский монизм или учение о единой субстанции. Спинозовская субстанция есть «*causa sui*» – причина самой себя. Все вещи и идеи в мире есть модификации её проявления, а мышление (мир идей) и протяженность (мир вещей) есть взаимосвязанные атрибуты субстанции, взятие субстанции в разных

---

<sup>129</sup> Бергсон А. Опыт о непосредственных данных сознания / Собрание сочинений: в 4 т. Т. 1. М.: Московский Клуб, 1992. – С. 50 – 156.

ракурсах. Протяженность и мышление, тело и дух у Спинозы являются двумя сторонами одного и того же единого и целого, а не разделенными дихотомическими категориями, как у Декарта, поскольку если бы субстанции или природы было две, то они бы ограничивали друг друга. Спиноза тем самым решает проблему соотношения души и тела: они сосуществуют одновременно, действуют и меняются как бы «скоординировано»<sup>130</sup>.

Делез предполагает устранение всякого трансцендентального отношения. Сознание больше не может восприниматься как отдельное нечто, существенно отличающееся от тела (дуализм), и не может быть рассмотрено как первичное условие одностороннего субъективного опосредования внешних объектов или событий (идеализм, корреляционизм). Поле имманентности – это собственно другое название спинозовской субстанции в том смысле, что имманентность есть образующий принцип этой субстанции. Различие у Делеза связано с идеей длительности у Бергсона тем, что длительность как время производит не количественные или экстенсивные, а качественные или интенсивные различия, которые порождают многообразие, тогда как количественные различия возникают только в пространстве и порождают разделение (оппозиции)<sup>131</sup>. Анализируя Спинозу, Делез приходит к выводу, что в субстанции нет уровней или иерархий, а есть только отношения между самой субстанцией и её модификациями. Субстанция не находится на более высоком уровне, чем её модусы, и различие возникает не потому что субстанция пространственно дробится или становится дискретной, а потому что она изменчива во времени. Пространство связывается с фиксацией, с определением места, ведь то, что откололось от единой пространственной среды, приобретает свою локализацию, пускает корни в том месте, где оно откололось, а значит обретает стабильность, укорененность. Учитывая то, что пространство характеризуется габаритами, вещи при таком их разделении складывают иерархию; в длительности же иерархии не возникает. Поэтому различие по Делезу есть не то различие,

---

<sup>130</sup> Спиноза Б. Этика. СПб.: Аста-пресс, 1993. – 248 с.

<sup>131</sup> Делез Ж. Различие и повторение. СПб.: ТОО ТК «Петрополис», 1998. – С. 95 – 110.

которое отделяет одни вещи от других по их сущности, а то различие, которое объединяет все сущности в их своеобразии и производит подлинное разнообразие мира. Для Бергсона это различие исходит из самой длительности, где многообразие вещей обнаруживается в изменчивости. Делез извлекает из этого собственно поле имманентности: качества вещей следуют из их разнообразия, качества вещей имманентны самим вещам и находятся с ними в одной плоскости, а не продуцируются из некоего трансцендентального инобытия, к примеру, (нео)платонического Единого. Реальность для Делеза не выходит из трансцендентального принципа или начала, а создает саму себя и не нуждается в иерархических по отношению к ней определяющих, и одновременно не дробится на противостоящие друг другу вещи<sup>132</sup>.

Реальность можно разделить на две умозрительные (условные) сферы, в целом соответствующие аристотелевскому акту и потенции и одновременно Спинозовским субстанции и модусам: виртуальное и актуальное. В виртуальном все вещи содержатся в совокупности их различий, то есть в нем сосуществуют единичные вещи сами по себе, но собранные все вместе. Единичные вещи Делез называет сингулярностями. Переходя из возможного в действительное, эти сингулярности образуют собой событийные локальные сборки, множества сингулярностей, которыми для нас являются конкретные вещи или идеи. В традиционном смысле виртуальное, или потенциальное, или возможное понимается как состояние вещи, в котором есть все определяющие её характеристики, не хватает только одного – существования, а поэтому актуализация в такой системе является возникновением. Для Делеза существование не результат возникновения, потому что виртуальное и актуальное бытие не являются раздельными полюсами бытия, и поэтому ничего не возникает, не появляется и не выпрыгивает скачком, а только становится. Виртуальное содержится в субстанции как реальное. Для Платона идеи тоже реальны, но они относятся к вещам как тождественные. Платоновские идеи

---

<sup>132</sup> Там же. – С. 271 – 317.

удваивают вещи (и наоборот): «таков изъян возможного, выдающий вторичность его происхождения, ретроактивность измышления по образу того, что на него похоже»<sup>133</sup>. Для Делеза же актуализация-становление – значит дифференциация, разделение и сложение единичных виртуальных сингулярностей в уникальной актуальной пропорции. Виртуальное в целом представляет собой особым образом развернутое поле имманентности, среду, в которой сформированы все структуры, проблематики и смыслы бытия. Переход от виртуального к актуальному осуществляется тем, что у Аристотеля называется энергией, а у Делеза интенсивностью. Интенсивность – это степень воздействия, величина движущей силы, она всегда делает актуализацию зависимой от трех её свойств: несоразмерности, несоизмеримости и дистанции. Собственно эти три свойства также характеризуют сущность делезовского различия. Делез подчеркивает изменчивый характер всех вещей, они являются сборками. Так как различие между виртуальным и актуальным условно, сборки принадлежат сами себе, выводятся из своего же многообразия, а не из чего-то находящегося над ними и задающего их порядок. Становящееся, выражаемое или субстанция находятся в одном поле с выражением или модусом. Как отмечает Бадью, для Делеза «существующее, если оно мыслится согласно виртуальности, которую оно реализует, является как таковое не творением, но творчеством»<sup>134</sup>.

Объясняя характеристику пространства у Делеза, мы не случайно употребляем слово «поле». Иногда вместо этого слова употребляют «план» или «плоскость». Различия возникают во времени, а пространство означает некую структуру. Для Делеза существует три вида структуры, которым аналогичны органам прикрепления в ботанике. Основой любой структуры являются отношения между некими объектами или субъектами. Первая структура – это дерево с корнем, или, другими словами, иерархия, в которой присутствуют жесткие вертикальные связи и отношения и в которой четко различаются доминирующие и подчиненные, причем положения в иерархии стабильны и

---

<sup>133</sup> Там же. – С. 260.

<sup>134</sup> Бадью А. Делез. Шум бытия. М.: Логос-Альтера, 2004. – С. 29.

определены самой структурой. Вторая структура – мочковатая корневая система, у растений это несколько придаточных корней, из которых не выделяется главный корень (как у лука или чеснока). По-другому она может быть названа сетью. В ней уже нет доминирующего элемента и четкой иерархии, но в ней все равно есть доминанта – это сама сеть, которая заменяет собой лидера и отражает требования неформального подчинения (например, солидарности коллектива) в отличии от прозрачной иерархической власти. И наконец третья структура, ризома. Ризома представляет собой неограниченное гетерогенное пространство всего сущего, в котором нет стабильной структуры, разворачивающейся из центральной доминирующей установки и по ее логике, но где, тем не менее, соединяется все многообразие деятельности субъектов. То есть если субстанция – это про существование, ризома – это про отношения. Все субъекты ризомы автономны по отношению друг к другу, индивидуальны и могут соприкасаться и не соприкасаться. У ризомы есть 6 принципов структурных отношений: соединение – все может собираться со всем, неоднородность – смешение и эклектизм, множественность – отсутствие доминирующего вектора, автономность – отдельные элементы ризомы или её узлы могут полностью обособиться от других элементов и узлов, картография (в противовес калькированию) – возможность новых путей и поиска неизведанного, декалькомания – отсутствие повторений.

Теперь рассмотрим философию Альфреда Уайтхеда. В противовес методу познания и миропониманию, где все многообразие бытия и материи в частности сводится к неорганизованному механическому движению, Уайтхед предлагает так называемую органическую философию или органицизм. По Уайтхеду, все бытие являет собой материально-концептуальный организм – самоорганизующийся и движущийся. В организме задействован и человек, и иная живая природа, и считающаяся безжизненной неорганическая материя. Конститутивный принципом сущего и объединяющим элементы по родам у Уайтхеда является не сущность, а актуальное событие. Событий много и векторы их происхождений пересекаются, предметы создаются процессом



сращения разного рода пересекающихся событий и, таким образом, образуют собой актуальное событие-сущность. Каждое актуальное событие индивидуально и изменчиво. Бытие находится в постоянном становлении и временной событийности, таким образом, принцип построения предметов – это процесс их становления. Предметы не существуют в пространстве в смысле местонахождения, но находятся в связи и взаимодействием с другими предметами. Устоявшийся порядок взаимодействия предметов называется сатисфакцией. Процессы становления и сатисфакций образуют внутреннюю и внешнюю связь событий. Процессы сращения событий – это процессы чувствования, а не мышления, поскольку мышление аналитично (направлено на ограничение и выделение), а чувствование синтетично (направлено на объединение). Между чувственным опытом (представленной непосредственности в терминах Уайтхеда) и внешним миром (каузальным воздействием в терминах Уайтхеда) нет содержательной разницы, обе категории выражают сращение факта с разных сторон со стороны становления концептуального события и физического события, в их соединении возникает символ – единица соотношения мира и опыта. Каждое событие, таким образом, обладает «самосознанием»: «учение об организме есть попытка описать мир как процесс порождения индивидуальных актуальных сущностей, каждая из которых обладает абсолютным самосознанием»<sup>135</sup>. Помимо событий и предметов также существуют вечные объекты – абстракции, которые могут отсылать к разным актуальным сущностям/событиям, например, такие категории как «круглый» или «красный», а также одинаковые звуки или запахи. В отличие от нестабильных предметов-событий, вечные объекты не меняют своих свойств от сопряжения с предметами или другими вечными объектами.

Учитывая процессуальность и взаимодействие событий и идей, реальность не атомистична и не сводится к простому механистическому движению, но является организмом. Органический принцип распространяется Уайтхедом не

---

<sup>135</sup> Whitehead A. Process and reality. NY: Macmillan company, 1967. – P. 94.

только на макрокосм, но и на микрокосм – электроны и молекулы также являются органическими целостностями. Живые существа, люди, артефакты, неживая природа сопричастны друг другу, как эритроциты сопричастны гемоглобину или системы органов взаимозависимы друг от друга и находятся в постоянном обмене. Уайтхед распространяет биологические принципы на неживой физический мир, а социальные принципы на биологический мир. К примеру, он утверждает, что общества животных или растений соответствуют по структуре человеческому обществу, но не по содержанию. Харауэй, прочитав Уайтхеда, воспринимала его идеи, во-первых, о нивелировании дихотомии природы и человека или физики и биологии, во-вторых, о индивидуальной множественности сущего. Уайтхед, помимо прочего, вводит в свою теорию Абсолют, который выступает своеобразным аналитиком-ограничителем и приводит их ко временной концептуальной определенности, благодаря чему возможны ценностные суждения и рациональное мышление, но Харауэй не заимствует это введение, хотя оно является важным для картины мира Уайтхеда.<sup>136</sup>

Акторно-сетевая теория (АСТ) также направлена на описание межвидового взаимодействия и, пожалуй, стала наиболее известной такой теорией. В ней снятие субъект-объектных отношений описывается через эгалитарную агентность. АСТ была популяризирована Бруно Латуром, который разработал её вместе с философами науки Мишелем Каллоном и Джоном Ло. Латур констатирует, что в разговорах о событиях, произошедших между людьми и естественными объектами, мы склонны объяснять естественные феномены путем замещения уникальности и автономии природного объекта человеческой волей или человеческими отношениями. В оппозицию этому АСТ предлагает подход, который рассматривает людей, растения, животных, бактерии, вирусы и в конце концов неодушевленные вещи как действующие единицы социальных отношений, как участвующих в ситуации, то есть как акторов. Как в научных

---

<sup>136</sup> Ibid. – 546 p.

исследованиях, так и в обыденной жизни элементы лаборатории, города, биосферы могут спонтанно и без умысла людей влиять на события. По АСТ существует два типа акторов: проводники «проводят» действия и передают их содержание, не принимая в них созидательного участия, а посредники могут трансформировать действия. Иногда вещи являются просто проводниками человеческой агентности, но в любой момент «разница давлений» может измениться: так вышедшая из строя электростанция портит досуг сотням людей, а коронавирус трансформирует систему образования<sup>137</sup>.

Построения Харауэй и Брайдотти структурно сродни неомонизму, однако их в первую очередь интересует субъект и социальная реальность. Когда неомонисты подспудно говорят о социальной проблематике, для Харауэй и Брайдотти она является основной. Поэтому одновременными и совместимыми интуициями в философии Харауэй и Брайдотти также является политическая и социальная критическая теория. По определению Хоркхаймера, который ввел термин «критическая теория» в оборот франкфуртской школы, она ориентирована не просто на объяснение явления, а на деятельное изменение общества посредством обстоятельного изложения (подробного, верифицируемого и академического «подсвечивания») негативных сторон явления<sup>138</sup>. Эти негативные стороны означают прежде всего социальную несправедливость.

---

<sup>137</sup> Латур Б. Пересборка социального: введение в акторно-сетевую. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2014. – С. 55 – 64.

<sup>138</sup> Horkheimer M. Traditional and Critical Theory. N. Y.: Paragon House, 1991. – P. 239 – 254.

## ГЛАВА 2. Концепции гибридного субъекта Розы Брайдогги и Донны

Харауэй<sup>139</sup>

### § 1. Киборг Донны Харауэй

Донна Харауэй родилась в 1944 года в штате Колорадо, США. Её отец был спортивным журналистом, а мать происходила из ирландских католиков. Мать отдала Донну в католическую школу «Академия Святой Марии», практикующую раздельное обучение мальчиков и девочек в старших классах. Несмотря на атеистические убеждения Харауэй, обучение в католической школе повлияло на её образ связи символического и материального через метафору причастия, а сами учителя-монахини виделись ей необычно талантливыми и образованными женщинами и сформировали её страсть к исследованиям. На политические взгляды Харауэй повлиял избравшийся в годы её обучения в старшей школе Джон Кеннеди – он совмещал социальный либерализм с развитием науки и техники, а также конфликтовал с финансово-промышленным истеблишментом. Окончив католическую школу, Харауэй по стипендии Бетчера поступила в частный гуманитарный колледж в Колорадо на тройную специальность. По основной учебной программе она изучала зоологию, по двум дополнительным философию и английский язык. Если на этап школьного обучения Харауэй пришлось пик консервативной политики, холодная война и последствия маккартизма, то на этап её обучения в колледже пришлось становление левой контркультуры. По окончании колледжа Харауэй по программе обмена студентами поступила в магистратуру Фонда Тейяра де Шардена изучать философию теории эволюции и теологию. Харауэй признается, что борьба за гражданские права и против войны во Вьетнаме произвела на неё сильное впечатление после возвращения из Франции. Затем она поступила в аспирантуру Йельского университета на программу биологии развития, изучающую процессы онтогенеза живых организмов от их рождения до смерти.

---

<sup>139</sup> Материалы данной главы диссертации нашли отражение в следующей публикации, выполненной автором лично, в которой, согласно Положению о присуждении ученых степеней в МГУ имени М.В. Ломоносова, представлены основные результаты, положения и выводы исследования: Юмартов Д.А. Понятие политического мифа в философии Донны Харауэй // *Alma mater. Вестник высшей школы*. 2022. № 10. – С. 44 – 49.

Одним из предоставленных ей для посещения и работы лабораторий была станция морской биологии. Харауэй упоминает возникающие во время исследований в её воображении колониальные метафоры, которые она предчувствовала, когда изучала примитивных хордовых, например, оболочников, активно заселяющих морское дно и прибрежные строения. Рассматривая биологические процессы с философской оптикой и метафоричностью, Харауэй столкнулась с трудностями по написанию диссертации. Избранной ей темой был онтогенез морских организмов, однако несмотря на высокий интерес к предмету, она отмечала снижение вовлеченности в лабораторные исследования и проблемы с точными описаниями и формулировками. Постепенно разочарование в лабораторной практике и вообще в выбранной специальности нарастало и достигло своего апогея после кандидатского экзамена, который поставил символическую точку в специализации, утвердив в университете Харауэй как биолога. Однако затем, после некоторого депрессивного периода попыток изучать и писать, она познакомилась с Эвелином Хатчинсоном, профессором экологии, увлеченным новыми левыми идеями, циркулирующими в неформальных сообществах молодых американцев. Хатчинсон стал научным руководителем Харауэй, она изменила стиль своей диссертационной работы со строго биологического на сочетание биологии, философии и истории науки. Примерно в то же время Харауэй познакомилась с концепцией парадигм Куна и с органицизмом Уайтхеда. Смешение социально-культурного и биологического стало особенностью содержания её диссертации, поэтому возникла необходимость в изменении её фабулы. Отныне работа посвящалась несоизмеримости между различными интерпретационными парадигмами в экспериментальной биологии. Она называлась «Изучение организующих отношений: органическая парадигма в биологии развития двадцатого века». Кратко её содержание сводилось к изучению органицизма (с биологической точки зрения – представления о живом как самоподдерживающемся и замкнутом организме, с философской – представления о всем сущем как о обладающем виталической силой) как нового

способа познания, альтернативного концепциям механизма о живой природе. Защита состоялась в 1972 году. В 1981 году Харауэй стала работать на кафедре истории сознания гуманитарного факультета Калифорнийского университета в Санта-Круз, занимающейся не столько исследованиями сознания или историей этих исследований, сколько междисциплинарными задачами гуманитарных и социальных наук в целом. Как описывает сама Харауэй в многочисленных интервью о себе, и что коррелирует с её эпистемологией ситуативного знания, на её философскую и социально-политическую позицию повлияла не столько сама американская контркультура 60-х, сколько конкретные места её обучения, научные интересы её окружения, совмещение биологического и философского образования, прочитанные ей научно-фантастические, публицистические произведения и работы по философии науки, а также личные психологические переживания<sup>140141</sup>.

Основные работы Харауэй были написаны на стыке 80-х и 90-х: во время, подобное 50-ым, когда в США наблюдался интенсивный и многообещающий рост технологий. При этом снижалась роль тяжелой промышленности, доля космических и военных исследований, вместо них на научную сцену вышла микроэлектроника. Распространялись пользовательские интерфейсы, падал уровень преступности, закончилась холодная война, началось примирение с социалистическими идеями. Цифровизация делала актором взаимоотношений с техникой не только крупные промышленные и космические компании и институты, а конечных индивидуальных пользователей. С другой стороны росла автономность, самостоятельность машин, функционирующих теперь без контроля и постоянного обслуживания со стороны профессионального техника или механика. В этом отличие постгуманистической стороны Харауэй от спекулятивных реалистов вроде Хармана или Мейясу, которые ориентируются

---

<sup>140</sup> Gane N. When We Have Never Been Human, What Is to Be Done? Interview with Donna Haraway // *Theory, Culture & Society*. Vol 23. Issue 7. 2006. – P. 135 – 358.

<sup>141</sup> A Giant Bumptious Litter: Donna Haraway on Truth, Technology, and Resisting Extinction // *Logic*. Issue 9. 2019. URL: <https://logicmag.io/nature/a-giant-bumptious-litter/> (Accessed 17 May 2024)

на Канта и Хайдеггера и поднимают вопросы субъектности технического, а не его гибридизации с органическим или, в частном случае, с человеческим.

В своей основополагающей работе «Манифест киборгов»<sup>142</sup>, изданной в 1986 году, Харауэй говорит о двух происходящих одновременно процессах разрушения классических дихотомий: трансформации восприятия структуры физической и социальной реальности. В физической реальности благодаря последним достижениям технического развития и открытиям биологии произошло крушение трех важных для традиционного дискурса бинарных оппозиций («закрытие брешей»): животного и человеческого, органического и технического, физического и нефизического. Первое закрытие подразумевает переориентацию биологического языка, экологического действия и смену тональности отношений. Если ранее борцы за права животных говорили о самих животных как о братьях меньших, за которых мы ответственны и распорядителями которых мы являемся, или наоборот наделяли их благами качествами, не присущими обществу людей, то теперь возрастает рассмотрение животных как во всем подобным нам, а человека – как одного из множества животных. «Движения за права животных – это не формы иррационального отказа от человеческой уникальности: это ясное и сознательное признание связи, пересекающей дискредитированную брешь между природой и культурой»<sup>143</sup>. Разграничение животных и людей на основе наличия у вторых души, как и креационизм в целом, подверглись широкой критике. Если ранее экология говорила о проблемах окружающей среды людей и о экологических угрозах, которые принесут вред самому человеку и возделываемой им земле, то теперь экология говорит о природе вне контекста человека или стремится понимать экосистему как функционирующее единое целое. В 80-ые проходили известные исследования способности обучения обезьян языку и интеллекта дельфинов, благодаря которым научное сообщество стало всерьез говорить о разумности животных, о справедливости применения к ним тех же понятий, которые

---

<sup>142</sup> Харауэй Д. Манифест киборгов. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. – 128 с.

<sup>143</sup> Там же. – С. 15.

используются для описания чувственно-эмоциональных состояний людей (страх, удовольствие, депрессия и прочие) или для описания социальной структуры общностей людей. Второе закрытие означает переосмысление автономности машины и примитивности её работы. Машины прошлого были подручными средствами, предназначенными для производства человеческих благ и для облегчения человеческого труда. Машины времен написания «Манифеста киборгов» представляли собой компьютеры, функционирующие на основе микроэлектроники и программного кода, Харауэй постоянно называет их «легкими и чистыми». В 1980-ые появились человекоподобные роботы, произошел бум компьютерных экспертных систем, шахматные программы HiTech и Deep Thought побеждали гроссмейстеров, а Кохонен представил самообучающуюся нейронную сеть. Машины становились все более автономными и независимыми от тех, кто их делал; через десятилетие, кстати, эта автономность критически возросла. Автономность означает, что машина может существовать не для человека и без человека, даже если изначально она создана им – это можно сравнить с рождением детей, которые не являются собственностью их родителей. Одновременно с этим машины переставали быть простым орудием, механизмом, функционирование которого прозрачно для пользователя. Автономия машин заключалась в том числе в непрозрачности алгоритма, эффекта «черного ящика» – пользователь не вникал в суть работы машины из-за её сложности, и взаимодействовал не с её формой, но с её содержанием, как люди взаимодействуют друг с другом, не вникая в то, какие физиологические процессы происходят в тканях и органах другого человека. В 90-ые «Манифест киборгов» стал ещё более популярным, чем в 80-ые из-за бума пользовательских компьютеров, роста сложности их кода и появления доступного Интернета, что означало ещё большее чувство связи человека и машины, автономности машины и «освобождающего» от реальности характера машины. Третья деконструкция бинарных оппозиций физического и



нефизического поясняется Харауэй довольно запутанно – «современные машины по сути своей – микроэлектронные устройства: они повсюду и они невидимы»<sup>144</sup>. На тот момент под этим понималось предоставление вещности тем энергийными волнениями, которые ранее описывались как эфир, например, ядерной энергии или электромагнитным волнам. Сейчас мы можем говорить об этом как о размывании границы между существованием в актуальном и в цифровом виртуальном пространствах. Все вместе эти крушения границ вызывают эгалитарное отношение к разного рода уровням бытия и видовым принадлежностям субъекта.

В социальной реальности происходит крушение тотальностей в движениях за права человека и размывание систем классификаций общества. Классический феминизм существовал в рамках бинарной оппозиции «мужское-женское» и поэтому помогал конструировать эссенциалистский миф о категории женщины, которая по отношению к её противоположности, мужчине, находилась в латентной позиции морального превосходства, невинности и большей близости к природе. Харауэй заявляет, что это такой же социальный конструкт и политический миф, как и представление о мужчине как о рациональном добытчике. Более того, как в рамках патриархальной идеологии не все мужчины были её концептуальными персонажами, референтами идеализированного образа, так и в рамках классического феминизма не все женщины выступают концептом угнетения. В феминизме, как и в других движениях за права людей, были свои привилегированные угнетенные. Образом угнетения в феминизме стали западные белые женщины средних лет, и их образ жизни, их линии угнетения задавали проблемное поле, тогда как локальные проблемы отличающихся по ряду качеств, например, расе или возрасту женщин становились второстепенными задачами или вовсе нивелировались. Огласив себя как феминистки, белые западные женщины создали образ, максимально близкий к ним самим и объявили его окончательным. Борцы за права черных в

---

<sup>144</sup> Там же. – С. 17.

свою очередь создали образ угнетенного черного мужчины и не обращали внимания на женщин своей расы. Марксисты объясняли все несправедливости и пороки общества капиталистическим его устройством. Таким образом, всякие политические движения пытались создать единство своих членов через господство над ними одного порядка угнетения и натурализировать его, а также инкорпорировать все другие подходы к объяснению и критике социальной реальности на основе только своих фундаментальных положений. Социализм, феминизм, антирасизм не устраивали частичные объяснения, и они пытались аннексировать другие формы угнетения под свою проблематику. К примеру, феминистки исключили из повестки участниц движений другие направления их угнетения, лишая их права говорить как, например, черные и женщины и заставляя говорить только лишь как женщины. Харауэй называет этот метод ведения борьбы или защиты прав «единством-через-господство», подразумевая привилегию белых женщин над цветными или черных мужчин над черными женщинами и «единством-через-подавление», подразумевая исключение проблем сексизма, расизма или классовой дискриминации из повестки движения и, собственно, членов движения, которым важны проблемы их расы или класса. Один из примеров Харауэй, черная американка, «оказывалась на самой нижней ступени каскада отрицательных идентичностей, исключенных даже из «привилегированных», авторизованных угнетенных категорий, именуемых «женщины и черные», которые заявляли о совершении важных революций»<sup>145</sup>. Альтернативой такому объединяющему и подавляющему сознанию Харауэй считает оппозиционное сознание. Харауэй считает, что нужно принять, что сущностных и с необходимостью устойчивых социальных категорий не существует, чтобы не свести политическую активность к переставлению разных унитарных категорий типа расы, пола, класса в авангард. Напротив, нужно образовать из этих категорий ассамбляж, а из политических движений коалицию, противостоящую всем тоталитарным идеологиям, порождаемых их

---

<sup>145</sup> Там же. – С. 23.

частичным проявлением круг проблем, и тотализирующему сознанию. Оппозиционным сознанием, по мнению Харауэй, обладают пересечения социализма, феминизма и постколониальных движений, которые показывают многовекторность подавления и господства, пересечение проблем различных социальных групп, уничтожают традиционные дихотомии и приносят в них полутону других вопросов социальной справедливости. В них слово «женщина» или «черный» перестает быть окончательным. В 80-х наконец заявляют о себе ранее самостоятельно не представленные в западных правозащитных и политических практиках группы, такие как черные женщины, южноазиаты, коренные американцы, лица с расстройствами сексуального поведения. Ранее миноритарные идентичности этих людей были скрыты за более фундаментальными. По мнению Харауэй, аутсайдерские идентичности деконструируют невинность понятия «женщина», показывая, что женщины бывают разными, могут принадлежать к разным этническим, классовым, возрастным группам и транслировать через себя отношения власти и подчинения, свойственные этим группам. Важным аспектом существования этих групп является то, что их участники притягиваются друг к другу под общим флагом, но при этом их притяжение не имеет четкой локализации ни во времени, ни в пространстве, и что более важно – их притяжение не препятствует сохранению многоголосия и не производит ассимиляцию. Главный мотив их притяжения – солидарность, что не обладает центрирующим принципом, не требует естественной идентификации, но формирует сознательную коалицию<sup>146</sup>.

Появление микроэлектроники, развитие робототехники, исследование сознания у животных, солнечная энергетика, а также постколониальные движения и обновление социализма – все это действительные процессы. В то же время Харауэй говорит о крушении философских систем или «политических мифов» – в частности, мифа о первоначале, о предшествующей грехопадению цельности до языка и истории, о невинном единстве, которое было разрушено

---

<sup>146</sup> Там же. – С. 21 – 24.

множественностью и породило мир отдельных объектов, разбив его небытием-грехом. Этот миф в западной философии переходит в драму переживания своей индивидуальности, своей самости, которая из драмы переходит в утверждение этой самости и в якобы неохотную, порочную необходимость эгоизма. В итоге субъект становится эгоцентричным, но продолжая считать себя частью Единого, противопоставляя своей целостности Другого. Этот миф порождает эссенциализм, неприятие коллективности и иерархию, как и «всякая история, которая начинается с изначальной невинности и отдает предпочтение возвращению к цельности, воображает драмой жизни индивидуацию, отделение, рождение самости, трагедию автономии, отпадение в письмо, отчуждение; т.е. войну, умеряемую воображаемой передышкой на лоне Другого»<sup>147</sup>. Взамен стабилизированной идентичности, эссенциальным определениям и эгоцентризму приходит изменчивость, множественность, фрагментарность и чувство сопричастности. Харауэй считает, что актуализация в дискурсе различных аутсайдерских групп и культур явилась главной причиной перестройки оппозиционного сознания на эту множественность.

В «Манифесте киборгов» подчеркивается значимость одновременного размывания границ между разными видами и крах фундаменталистских подходов к объяснению общества: «одновременность падений – вот что взламывает матрицы господства и вскрывает геометрические возможности»<sup>148</sup>. На основе технического прогресса с одной стороны и стремления новых политических субъектов к многофакторной коалиции Харауэй конституирует свой миф: гипотетическое существо, которое противостоит такой же мифологической, гипотетической конструкции прошлого. Миф здесь означает то же, что миф у Жоржа Сореля – это образ настоящего и движущая сила времени, способные консолидировать людей и побуждать их к свершениям, обосновывая настоящее, а не будущее. Даже если на самом деле нет всемирной забастовки, наличие мифа о ней приводит интеллектуалов и парламентских социалистов в

---

<sup>147</sup> Там же. – С. 72.

<sup>148</sup> Там же. – С. 65 – 66.

ужас, а рабочим дает надежду, импульс к действию и заставляет осмысливать себя<sup>149</sup>. Как и у Сореля, у Харауэй, в отличие от Леви-Стросса или Барда, миф противоречит идеологии как рациональному образу, отчуждающего от его построения его же членов. Миф Харауэй процессуально строится его же героями. Миф придумывает, что новое существо уже существует и одновременно призывает к тому, что оно должно существовать. Этот миф, по признанию Харауэй, ироничен, он призван пересмотреть традиционные концепции единства субъекта, патриархальности и капитализма и ответить им в гиперболизированном ключе, соединив все возможные ответы постструктуралистской оппозиции. Это, если можно так выразиться, шутка всерьез. Миф состоит не только из гипотезы, но и из предложения, проекта – это предложение нового онтологического кода, который мог бы стать сетью для сопричастности. Это гипотетическое и ироническое существо, которое неожиданно вполне может стать социальной реальностью – киборг.

«Киборг – это кибернетический организм, помесь машины и организма»<sup>150</sup>. Киборг «стягивает» животное и техническое, физическое и нефизическое, человеческое и нечеловеческое, мужское и женское, западное и восточное. У киборга нет центрирующего принципа и единого кода, в нем нет иерархии одного и другого, его части могут свободно разбираться и собираться заново в любой момент времени. Киборг, во-первых, совмещает в себе технику, органику и человека, во-вторых, разные гендеры, расы и возрасты, не принадлежа окончательно ни к чему из этого и таким образом деконструируя унитарность этих категорий.

Политический миф Харауэй можно разделить на утверждение о существовании киборга в современной социальной реальности и проект, воззвание к появлению киборга в будущем. Первая часть мифа, назовем её концептуальной, говорит прежде всего о закрытии тех самых брешей или бинарных оппозиций. Эти изменения продуцируют изменения в сознании. В

---

<sup>149</sup> Сорель. Ж. Размышления о насилии. М.: Фаланстер, 2013. – 293 с.

<sup>150</sup> Харауэй Д. Манифест киборгов. – С. 9.

этом смысле наше общество становится киборганическим, поскольку объединяет разных людей, природу и технику чувством схожести, сопричастности и отсутствия онтологических различий. Разграничение было продуктом культуры и способом сортировки информации, оно хорошо, когда для такой формы есть условия, но теперь этих условий нет, поэтому концепт мира, дискурс, культура претерпевают изменения. Это миф также нацелен на дальнейшее преобразование мыслительной ориентации или культуры, на то он и позиционируется как миф: требуется признать, что «мы – это они»<sup>151</sup>, как и мы, так и техника или другие животные не невинны, они могут быть опасны, могут быть жестоки, отношение к ним как к подопечным – возврат на позицию искусственного идеологического превосходства. Вторая часть мифа, назовем её вещественной, представляет собой вполне конкретную и направленную на изменение материального воплощения теорию. Киборг Харауэй с одной стороны не Терминатор, из которого торчат провода и микросхемы, но с другой именно таковым его может сделать будущее. Харауэй пишет, что чувство связи с нашими орудиями обострилось и спрашивает: «почему наши тела должны заканчиваться кожей или включать в лучшем случае других существ, обтянутых кожей?»<sup>152</sup>, и дальше – «машины могут выступать протетическими устройствами, интимными компонентами, дружественными самостями»<sup>153</sup>. Содружество киборгов сейчас меняет наши концептуальные представления и в нашем сознании соединяет органику и технику, тело киборга будущего соединяет их *вещественным образом*. Киборг будущего полиморфен, у него нет центрирующего принципа и единого кода, в нем нет иерархии одного и другого, его части могут свободно разбираться и собираться заново в любой момент времени. То или иное состояние в нем может быть получено временной переконфигурацией частей, поэтому в одно время киборг может быть больше органическим существом, чем техническим, а в другое наоборот. Любые идентичности киборга, во-первых,

---

<sup>151</sup> Там же. – С. 80.

<sup>152</sup> Там же. – С. 74.

<sup>153</sup> Там же. – С. 75.

приемлемы, во-вторых, любые из них не постоянны: «никакие объекты, пространства или тела не являются священными сами по себе; любой компонент может быть связан интерфейсом с любым другим, если только может быть построен соответствующий стандарт для обработки сигналов»<sup>154</sup>. Важно, что киборг является техническим гибридом, в котором из-за особенностей его строения появляется возможность телесной перформативности, то есть, в терминологии Джудит Батлер, возможность демонстрировать свою идентичность через действия, что становятся не просто неким актом агентности, но и актом назначения статуса<sup>155</sup> – в данном же случае можно будет демонстрировать свою идентичность через полиморфизм телесности. Телесность для Харауэй – это не совсем вещь и не совсем символ, это скорее процессуальное пересечение вещи и символа, которая постоянно изменяется и предполагает, что не существует одного тела, которое является вещью. О множественном теле ещё до постструктуралистов писал экзистенциалист Эммануэль Левинас, у которого телесность есть больше чем переходящее и пограничное тело нас самих, как абсолютно иное, которое не объективируется и не ставится в рамки тотальности, а всегда существует более разнообразно, чем то, что может вместить в себя категориальный статус. Левинас говорит о важности телесности как для себя, так и для Другого, а также о выражении через телесность временных конфигураций личности путем волевых актов коммуникации, самоозначивания и самопрезентации («тело – это онтологический статус воли»)<sup>156</sup>.

Киборгизация мира – это угроза и возможность. С одной стороны, это угроза контроля правительств или корпораций, с другой – возможность тройного родства людей. Из-за отсутствия иерархии между одной составляющей частью и другой мы не можем говорить о подчинении человека машине или, напротив, об

---

<sup>154</sup> Там же. – С. 39.

<sup>155</sup> Батлер Дж. Заметки к перформативной теории собрания. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. – 248 с.

<sup>156</sup> Левинас Э. Тотальность и бесконечность. СПб: Университетская книга, 2000 – 230 с.

освобождении от телесной несвободы. Идентичность, к которой относит себя киборг как субъективное существо, всегда не единична, не обособлена, сосуществует и конструируется совместно с другими вариациями идентификации и во взаимодействии с другими, разнообразными в количестве и гетерогенными по содержанию субъектами. Киборг принципиально не автономен и находится в сообществе. В «Манифесте киборгов» общество похоже на социалистическое содружество, объединение разных субъектов ради существования и взаимопомощи. Харауэй делает важное утверждение, что в этом сообществе разрушается дихотомия частного и общего, труда и домохозяйства, частной и общественной собственности. Это похоже на анархическое устройства общества по П.А. Кропоткину на основе доверительной взаимной помощи без принуждения, где воспроизводятся социальные связи для согласия интересов и совместного решения насущных вопросов. Свободных людей должно объединять чувство солидарности друг с другом, а не власть и подчинение. Что интересно, Кропоткин также обращается к теме животного мира, критикуя популярный в конце XIX века дарвинистский постулат о выживании сильнейшего: на самом деле существует множество примеров совместного выживания животных и взаимопомощи внутри их сообществ<sup>157</sup>. Таким образом, Харауэй считает свой «Манифест киборгов» верным традициям материализма, феминизма и социализма.

Для Харауэй также следует разделять реальность и миф. Наиболее важное определение для понимания идентичности киборгов Харауэй дает в своей работе по эпистемологии «Ситуативные знания»: «тела как объекты познания являются материально-семиотическими порождающими узлами. Их границы материализуются в социальном взаимодействии»<sup>158</sup>. Это цитата, пожалуй, объясняет все представление Харауэй о киборгах, а также помогает нам понять её отношение к теории социального конструктивизма. Разумеется, она крайне

---

<sup>157</sup> Кропоткин П.А. Взаимопомощь как фактор эволюции. М.: НИЦ Луч, 2020. – 256 с.

<sup>158</sup> Haraway, Donna. "Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective." // *Feminist Studies*. Vol 14. No 3. 1988 – P. 575-599



важна для понимания искусственности гендерных характеристик, но вместе с тем Харауэй важно сказать, что ни гендерные, ни расовые, ни какие-либо другие качества не могут быть от начала и до конца социально сконструированными. Люди материальны, другие существа и искусственные интеллекты тоже, отрицать материальность ненаучно и ведет нас к картезианскому дуализму природы и сознания, от которого Харауэй уходит. Но границы этой материи обрисовываются во взаимодействии, которое сродни становлению идентичности в ситуациях публичного взаимодействия и социального дисплея у символических интеракционистов, где общество похоже на развернутом друг к другу множество зеркал. В реальности мы всегда были киборгами, потому что мир всегда был материально-семиотическим единством, и здесь Харауэй как биолог понимает, что в функциях органов и клеток или в эволюции нет четких границ и навсегда очерченных территорий. Разделение и вместе с тем автономизация появляется с идеологией: в интеллектуальной системе образуются не-коллективные категории, идеологии, атомарные индивиды, в своих религиях лицемерно мечтающие о восстановлении утраченного единства, а на деле защищая свое эго. Для восстановления реальности требуется реализация политического мифа.

В дальнейшем Харауэй пишет о содружестве и взаимодействии животных и человека, чему посвящены её работы «Манифест животных-компаньонов»<sup>159</sup> и «Когда виды встречаются»<sup>160</sup>, где вводит термин «природокультура» для обозначения материально-семиотического взаимодействия и критикует своеобразный биокапитализм – коммодификацию и эксплуатацию животных без каких-либо положенных «трудящимся» прав и без официального признания за ними рабочей силы, призывая относиться к ним как к компаньонам-товарищам, а не как к рабам, подопечным или как к тем, кто лучше нас. В этот период Харауэй выступает против социального конструктивизма, который разделяет

---

<sup>159</sup> Haraway D. The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness. Chicago: Prickly Paradigm Press, 2003. – 100 p.

<sup>160</sup> Haraway D. When Species Meet. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007. – 440 p.

природное и общественное. Также она, анализируя Фуко, утверждает, что понятия как «дискурс», «парадигма» или «культура» характеризуют не действительно сложившуюся из различных мелочей надындивидуальным и бессознательным, но естественным путем матрицу возможных мировоззрений, а скорее идеологию, которая искусственным путем обозначила разные стили мышления, знания, отношения и деятельности как единые.

Тематику эгалитарного отношения она развивает в работе «Оставаясь со смутой. Заводить сородичей в Хтулуцене»<sup>161</sup>, где спустя более 30 лет после выхода «Манифеста киборгов» описывает сообщество межвидового и внутривидового взаимодействия в природе, понимаемой как эмерджентный и живой организм. Слово «киборг» здесь выходит из обихода Харауэй, она отказывается от него в пользу «голобионтов» и «компоста». Это также гибридные субъекты, но техника здесь отходит явно на второй план. В «Оставаясь со смутой» Харауэй осмысляет антропоцен. Это неофициальное обозначение геологической эпохи кайнозойской эры, следующей за голоценом и характеризующейся значительным антропогенным воздействием на вещественный состав и структуру земной коры и литосферы, а также на экосистемы планеты и на климат. Само по себе выделение особого периода, где человек своей субъектностью преобразует природу в планетарных масштабах, в исторической геологии не ново. В 1914 году русский геолог и палеонтолог А.П. Павлов, занимающийся определением возраста осадочных горных пород, предложил термин «антропоген» для обозначения эпохи, начавшейся с появления человека. Французскими философами Пьером де Шарденом и Эдуардом Леруа на основе прослушанных лекций советского биохимика В.И. Вернадского был предложен термин «ноосфера». В их понимании ноосфера является всеохватывающей мысленной оболочкой Земли, активностью человеческого духа, который одухотворяет планеты и концентрирует материю до состояния соборного единения всякого вещества, готового ко второму

---

<sup>161</sup> Харауэй Д. Оставаясь со смутой: заводить сородичей в хтулуцене. Пермь: Hyle Press, 2020. – 340 с.

пришествию Христа<sup>162</sup>. Вернадский позже сам заимствовал этот термин и лишил его эсхатологического ореола. Ноосфера следует за геосферой (фазой неживой материи) и биосферой (фазой органической жизни). Термин «антропоцен» популяризировал нидерландский химик Пауль Крутцен. Термин несколько раз рассматривался международными геологическими обществами и рекомендовался в качестве официального, но так и не был введен в оборот, хотя активно используется для обозначения процессов изменения Земли под влиянием человека после образования социальных и политических институтов. Речь идет о снижении биоразнообразия, миграции видов, изменении образа жизни многих животных с дневного на ночной, изменении климата и многочисленных отложениях продуктов человеческой деятельности (например, пластмассы, ртути, золы, радиоактивных осадков после испытаний термоядерного оружия и т.п.)<sup>163</sup>. Термин был практически сразу подхвачен различными философами, некоторые из которых обратили внимание на отсутствие коллективного вклада человечества в изменение геологии и экологии Земли<sup>164</sup>.

Харауэй не согласна с тем, что какая-то конкретная политическая или экономическая система несет значительные изменения и также убеждена, что человек никогда не существовал сам по себе, поэтому для неё термин «антропоцен» не является в полной мере корректным. Однако она также признает, что человек внес достаточно существенные изменения в планетарную

---

<sup>162</sup> Шарден Т. Феномен человека. М.: Наука, 1987 – 239 с.

<sup>163</sup> Crutzen P. J., Stoermer E. F. The Anthropocene. // Global Change Newsletter. Vol. 41. 2000. – P. 17–18.

<sup>164</sup> Здесь можно выделить Джейсона Мура, предложившего термин «капиталоцен». Он считает, что в климатическом кризисе, вымирании видов или в следах деятельности человека в земной коре виноват узкий круг лиц-обладателей крупного капитала, идеологически эпоха началась с колониального захвата Америки, появления империй, плантаций и банков и окончательно оформилась в промышленную революцию. Мур считает, что капитализм зависим от фронтиров, неизведанных областей, которые нужно освоить и коммодифицировать вместе с их природными ресурсами, животными и коренными народами. Эта деятельность имеет цель изменить структуру экосистемы таким образом, чтобы она стала пригодной для интенсивной эксплуатации<sup>164</sup>.

экосистему и эти изменения необратимы, но не считает, что эти изменения нужно оценивать как катастрофические: во-первых потому, что планета уже подвергалась серьезным испытаниям вроде метеоритной бомбардировки и тем не менее органика не была полностью уничтожена, во-вторых потому что мы можем начать успешную жизнь в руинах, направленную на постепенное восстановление биоразнообразия, и мы уже начали это делать. Новая эпоха, которая началась после антропоцена, капиталоцена, плантациоцена и прочих - ценов, есть хтулуцен. В слове «хтулуцен» есть две отсылки: во-первых, к хтоническим существам (от греч. khthon – земля, почва), во-вторых, к монстру Ктулху из произведений Г.Ф. Лавкрафта. Однако обе они меняют свое значение в следствии изменения букв в слове «хтулуцен». Главным хтоническим существом в первой антитезе теперь являются не древнегреческие монстры, а сама планета, понимаемая здесь в духе планеты-сверхсущества или планеты-организма. Это сродни гипотезе Геи эколога Джеймсом Лавлоком и микробиолога Линн Маргулис, согласно которой Земля образует кибернетическую систему из живой и неживой природы, способную к саморегуляции (гомеостазу) и обмену веществ и энергии (метаболизму). Лавлок сформулировал эту гипотезу, выполняя задание Американского космического агентства по поиску на Марсе жизни на основе химического состава атмосферы красной планеты. Согласно Лавлоку, если на планете нет жизни, то её атмосфера пребывает в химическом равновесии и энергетическом покое, так как отсутствуют активные элементы, потребляющие энергию. Климатические условия, соленость океана, химический состав воды и почвы в разных биомах формируется в результате симбиоза разных видов и царств живого, где процесс формирования окружающей среды и одновременно эволюции органики Маргулис называет симбиогенезом. В этом смысле у Харауэй хтулуцен – это эпоха включения в Землю, становления-Землей, единения субъектов разных видов как частей сложной самоорганизующейся системы. Для взаимодействия существ в хтулуцене Харауэй вводит понятие симпоэзиса. Симпоэзис – созидательный процесс синергетического производства и изменения

гетерогенными коллективами (сборками, ассамбляжами) самих себя и окружающей среды независимо от модуса отношений между коллективами. Симпозис можно выразить как согласование теории симбиогенеза с творческой эволюцией у А. Бергсона, который описал жизнь как процесс свободного самопроизводства универсума, где структурой материей является движение-энергия, приводимая в действие благодаря жизненному порыву<sup>165</sup>. В отличие от лишнего аксиологического модуса симбиогенеза, симпозис характеризуется внутренним жизненным стремлением к коллективности, совместному творению и нахождению в близости, в компании. Харауэй, несмотря на желание окончательно избавить человека от его особой роли, не может не потребовать от него быть ответственным в этих связях. Симпозис не означает доброжелательного взаимодействия, в результате него не только живут, но и умирают, важно лишь, чтобы все не заканчивалось одним лишь умиранием. Человек должен переосмыслить себя и принять себя как часть планеты, чем ознаменуется окончательный сдвиг антропоцена и начало нового геологического периода. Для этого нужно восстанавливать Землю как планету и землю как почву, создавая новую среду для появления жизни там, где она была утрачена. Это Харауэй называет компостированием. Компост – это удобрение из разложившихся органических отходов, компостирование в данном случае – это практика совместного восстановления через деградацию и гниение под воздействием жары и деятельности микроорганизмов, где остатки органики обогащают почву и создают условия для новых симбиозов, появления гибридных субъектов будущего на свалке природы. Это компостирование должно быть разумным и целенаправленным: «хтулуцен должен собрать мусор антропоцена и экстерминизм капиталоцена и... сделать... горячую компостную кучу»<sup>166</sup>. Здесь хочется провести параллель с последовательностью модерн – постмодерн – метамодерн или «новая искренность». Глубинная реальность, наивная искренность, серьезные сущностные понятия и ценности модерна были

---

<sup>165</sup> Бергсон А. Творческая эволюция. М: Азбука, 2016. – 384 с.

<sup>166</sup> Харауэй Д. Оставаясь со смутой: заводить сородичей в хтулуцене. – С. 83.

разрушены релятивизмом и цинизмом постмодерна, но, устав от игры с означаемыми и отсутствия твердых убеждений и чувств, культура отдается в равной степени ностальгии и футуризму, страстно формируя из старых идей и ценностей новые ненигилистические концепты. Культура не может вернуть старую этику и старую искренность, но преследует их, то превращая в эстетику, то сомневаясь и стремясь к смыслу одновременно<sup>167</sup>. Симпозитические сущности или те самые ассамбляжи из компоста – это теперь не киборги, а холобионты, буквально «цельные существа»<sup>168</sup>. Харауэй описывает холобионтов в несколько других терминах, нежели киборгов (потому что теперь это по большей части «биота», органика), но тут важно не дать себя обмануть, так как речь идет об одних и тех же гибридных субъектах.

Другая антитеза Харауэй в слове «хтулуцен» – Ктулху, спящее в подводном городе Р'льех среди Тихого океана морское чудовище. Его тело покрыто чешуей и слизью, а от головы отходят многочисленные щупальца (тентакли). Но для Харауэй Ктулху – продукт эгоцентризма, подавления и подчинения, фигура, которая обладает неограниченной телепатической властью и пробуждение одного которого повлечет катастрофические последствия для многих. Она переосмысливает тентакли не как хватающие жертв отростки, а как трубки-каналы планетарного концептуального метаболизма. Тентакулярное мышление – эпистемологическая стратегия приобретения ситуативных знаний и наполнения локального смыслового поля, по содержанию аналогичная симпозиализму, в её рамках гибридные субъекты схватывают друг друга. Схватывание происходит и как понимание, и как прикосновение, примыкание. В результате схватывания происходит мыслительное обогащение, как в результате симпозиализма происходит обогащение вещественное. На основе симпозиализма и тентакулярного мышления, а также осознания как своего положения, так и своей ответственности мы можем перейти к постгуманистическому (или

---

<sup>167</sup> Вермюллен Т., Аккер Р. Заметки о метамодерне. Электронный доступ:

<https://metamodernizm.ru/notes-on-metamodernism/>

<sup>168</sup> Харауэй Д. Оставаясь со смутой: заводить сородичей в хтулуцене. – С. 83.

«компостному», так как Харауэй отказывается от идеи постгуманизма как парадоксально нагруженной вниманием к человеку) обществу, где гибридные субъекты заводят «сородичей, а не детей»<sup>169</sup>. Речь здесь о некровном родстве, родстве не причинно-следственном, а качественном. В нуклеарном поколенческом родстве люди, во-первых, не выбирают своих близких, во-вторых, относятся к ним часто с большей заботой и солидарностью, чем к окружающим, что в известном смысле порождает nepoтизм. У Харауэй родство, т.е. «kin», одновременно есть и «kind», то есть «доброта» или «благосклонность», и «oddkin»<sup>170</sup>, то есть родство со странными и благосклонность ко странным. Харауэй также использует термин «приземленный» Бруно Латура, обозначающий устремление субъекта к земле (планете/почве) вместо того, чтобы смотреть на небо и стремиться в космос для отчуждения от своей планетарной родины и в модернистские возвышенные идеологии и абстракции. Латур пишет о будущей научной и политической войне между Приземленными и Людями, новыми социальными классами, грубо говоря, войне постгуманистов или компостистов с приверженцами в своем мировоззрении и в образе жизни старых гуманистических идеалов<sup>171</sup>. В чем-то эпоха хтулуцена пересекается с идеей ноосферы Вернадского, который видел будущее в социалистическом содружестве и равенстве всех человеческих существ, разумном, ответственном и основанном на науке преобразование природных сил. Как и учение Вернадского, учение Харауэй полно сциентизма; как и учение Харауэй, оно выполняет функцию реализуемой утопии. Как киборг Харауэй предстает в двух аспектах как стихийно складывающееся изменение социальной организации и политической культуры и как модель будущего, так и ноосфера Вернадского разделяется на наличную рационализацию планеты в начальной стадии и на требующую усилий всесторонне развитую ноосферу

---

<sup>169</sup> Там же. – С. 60.

<sup>170</sup> Там же. – С. 14.

<sup>171</sup> Latour B. War and Peace in an Age of Ecological Conflicts. Vancouver: Peter Wall Institute, 2013. – P. 51 – 63.

будущего<sup>172</sup>. Однако если у Вернадского с ноосферой, да и вообще у гуманистов и социалистов прошлого шла речь о планете как ресурсе для процветания всех людей, то у Харауэй планета и ресурс, и потребитель, а все вариации органики (и техники – но Харауэй теперь почти о ней не говорит) не менее и не более ценные, чем человек. Итак, Харауэй объединяет идеи планетарного органицизма и гибридного субъекта, а идеальной интенсивностью и двигателем существования и перестроения субстанциональных и атрибутивных элементов видит будущее родство без наследственности всех жителей планеты. Главным отношением этих сородичей в Хтулуцене является забота как солидарность.

## **§ 2. Номадический субъект Розы Брайдогги**

Розы Брайдогги родилась в Латисане, Италия, после окончания там школы переехала в Австралию и поступила в Австралийский национальный университет в Канберре. Уже во Франции, в Сорбонне она защитила диссертацию. Работает на кафедре гендерных исследований факультета гуманитарных наук Утрехтского университета и приглашенным лектором во многих европейских ВУЗах. Номадизм Брайдогги восходит к идеям Делеза и Гваттари. Мы уже рассматривали онтологическое разнообразие мира, вытекающее из единой субстанции путем дифференциации виртуального в становлении актуальным. Концепция номадического субъекта схожа с онтологией монистического мира и одновременно с идеей длительности у Бергсона. Бергсон уже предполагает изменчивость идентичности. В длительности она может выступать одной из точек на отрезке жизненного потока, которая может появляться, перемещаться, исчезать – а на месте её возникает другая точка в потоке, другая идентичность. И целостности человека эта смена идентичностей не мешает, а напротив – способствует. Бергсон пишет: «Наш характер ежедневно незаметно изменяется, и наша свобода потерпела бы ущерб, если бы эти новые приобретения только прививались к поверхности

---

<sup>172</sup> Вернадский В.И. Несколько слов о ноосфере // Успехи современной биологии. Т. 18. Вып. 2. 1994. – С. 113-120.



нашего "я", а не растворялись в нем полностью. Но если такое слияние происходит, то вызванное им изменение в нашем характере становится неотъемлемой частью нашего "я". Короче говоря, если условиться называть свободным всякое действие, исходящее от меня и только от меня, то действие, запечатлевшее в себе мою личность, поистине свободно, ибо обусловлено мною, моим "я"<sup>173</sup>. В целом это схоже с пониманием номадического сообщества как монистического, но содержащего в себе не-антагонистические различия. Теперь вернемся к Делезу и Гваттари. Для них важной движущей силой неклассического субъекта является желание, которое избавлено от эдипальной структурированности и капиталистической логики потребностей и потребления, а поэтому представляет собой шизо-желание, то есть желание расщепленное, множественное и одновременное желание продуктивное (в противовес потребительству). Каждое тело имеет виртуальное или потенциальное измерение, состоящее из бесчисленных сингулярностей – признаков и отношений, которые образуют некий набор потенциала субъекта, или тело без органов. Тело без органов является своеобразным коллажем, из которого желание актуализирует определенные признаки и создает временную конфигурацию субъекта. Отсутствие закрепления в структуре влечет за собой детерриториализацию субъекта. Это значит, что субъект не привязан к установке в определенное место, непостоянен, и в каждый момент времени его конфигурация может измениться, его составные части могут меняться, некоторые рассеяться и стать снова виртуальными, некоторые потенциалы же могут стать актуальными, причем здесь нельзя забывать об интенсивности – количественной характеристике становления. Таким образом, как мир не является иерархическим и систематизированным, так и идентичность не должна представлять собой распределенные по дискретным блокам, запрограммированные значения. Идентичность таковой становится только в

---

<sup>173</sup> Бергсон А. Опыт о непосредственных данных сознания // Электронный сайт «Библиотека по философии», 2001 – 2019. URL: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000739/st000.shtml> (дата обращения: 17.05.2024)

тоталитарной идеологии, эдипизированной системе институционализации и контроля. Проект Делеза означает освобождение от тоталитаризма и движение к множественной и неустойчивой идентичности, которая постоянно формируется и переконфигурируется в динамичном процессе. Главным действующим лицом проекта Делеза является кочевник, сутью жизни которого является его движение и постоянное открытие и переоткрытие новых пространств, спонтанная мыслительная самоорганизация себя как субъекта, которая стремится к детерриторизации, незакрепленности за определенными локациями и знаниями, к постоянной мобильности, к избеганию всякого укоренения. В номадологии важную роль играет вопрос о соотношении кочевника и Абсолюта. Абсолют в теизме может манифестироваться спонтанно в любом месте независимо от обстоятельств, но место его появления обростает притяжением людей, созданием культов, идеологий, государств и практик господства. Там, где поклонение, господства, государства – там разделение территории. Кочевник для Делеза – атеистический Абсолют, который также может произвольно проявляться в любых местах независимо от условий, но его появление не знаменует собой конвертацию в силу и власть. Также Делез сравнивает воина и военнослужащего: военнослужащий принадлежит армии и служит государству, а воин автономен, для воина война не имеет цели закрепления территории и определения границ, а представляет смысл борьбы как проявления экспансии. Но главной метафорой является сравнение кочевника и мигранта. Мигрант перемещается от точки к точке, и в конце концов одна из точек может стать его постоянным домом. Кочевник движется не от точки к точке, а поскольку движение обуславливает его существование<sup>174</sup>. Делез метафорически, как и Иригарей, использует понятие женского и мужского в смысле маскулинности и феминности: мужское ассоциируется с логосом и структурой, женское с множественностью и неполнотой. В обществе номадов по Делезу разделения на мужчин и женщин в смысле гендерного разделения не будет: в одном субъекте

---

<sup>174</sup> Делёз, Ж., Гваттари, Ф. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения. – 672 с.

будет заключаться множество полов, что, правда, не стоит понимать как количественное увеличение поименных идентичностей, но нужно понимать как качественный сдвиг в детерриториализацию. Делез и Гваттари отмечают: «частичные объекты ни в чем не испытывают нехватки и образуют в своем собственном бытии свободные множественности; потому что множественные срезы не перестают производить потоки, а не вытесняют их в другой единичный срез, способный их иссушить; потому что синтезы создают локальные и неспецифичные соединения, включающие дизъюнкции, кочевые конъюнкции... шизоанализ — это переменный анализ п полов в одном субъекте, отстраняющийся от антропоморфного представления о собственной сексуальности, навязываемого ему обществом и составляемого им самим. Первая шизоаналитическая формула желающей революции выглядит так: каждому — по собственному многообразию полов»<sup>175</sup>.

У Брайдотти номадизм означает также идентичность постоянного становления. В такой системе восприятия себя или построения себя как сингулярности нет центров, генерализующего принципа, определяющего сущность и цель существования. Кочевник может приобрести устойчивую сборку, но не постоянную. Для Брайдотти кочевник является местом пересечения разнообразных и изменчивых переживаний и параметров. Кочевник при этом фундаментальным образом не обладает ими, не присваивает их и не отражает, но актуализирует, временно складывает и интерпретирует. Кочевник не отрицает другого себя. Отказываясь от постоянства своего, кочевник отказывается и от эгоистичного утверждения своего Я, то есть кочевник не встает в противоположное с миром положение сверхчеловека, преисполнившегося в последней точке своего совершенства. Напротив, кочевник принимает окружающее и окружающих, но не в коллективном смысле «я един со всеми», а в смысле пересечения – «я связан со всеми». Кочевники Делеза также собираются в орду, громадную машину желаний. Позднее Брайдотти выступит

---

<sup>175</sup> Делёз, Ж., Гваттари, Ф. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения. – С. 465 – 466.

против термина «идентичность», поскольку он предполагает сужение внутренних сил и качеств субъекта ради привнесения себя в какую-либо социальную условность. Эти социальные условности или относимости есть опасный плюрализм, который не поможет понять субъекта как принципиально множественного и изменчивого, поскольку он превращает качественное разнообразие в количественное, расширяя масштаб структуры, а не низводя её. Концепция имманентности также важна для Брайдотти, поскольку с помощью неё можно подчеркнуть, с одной стороны, существование номадов на плоскости, с другой стороны, возникновение самости номадов не как результата внешних сил, а как результата внутренних сложений: «радикально имманентное интенсивное тело – это ассамбляж сил или потоков, интенсивностей и страстей, которые укрепляются в пространстве и консолидируются во времени в рамках сингулярной конфигурации, обычно известной как самость индивида»<sup>176</sup>.

В целом взгляд Брайдотти на номадизм является рецепцией взгляда Делеза, однако она, во-первых, актуализирует понятие женской субъективности, которое лишь подразумевается Делезом и активно используется философами феминистской теории различия, во-вторых, применяет анализ его текстов к новым явлениям и проблемам, в-третьих, для поздней Брайдотти важно понимать кочевника не только как человеческого субъекта, но как коллаж техники и человека, а затем – природы, техники и человека. Вместе с тем она выступает против антропоморфизации природы или техники и замену экологической озабоченности заботой о человеке. Такой является антропоцентрическая экология, которая реагирует только на бедствия и угрозы в среде обитания человека для его существования, комфорта и потребления ресурсов.

Рассмотрим отличие понимание кочевника у Брайдотти. Для неё кочевым субъектом является, прежде всего, женский субъект, понимаемый и метафорически, и в виде вполне конкретной фигуры женщины. Философией,

---

<sup>176</sup> Braidotti R. *Transpositions: On nomadic ethics*. Cambridge: Polity Press, 2006. – P. 157.

которая говорит об особенностях женской субъективности, является философия различия, представленная прежде всего Люси Иригарей, Элен Сиксу, Юлией Кристевой и Жаком Деррида. Кратко философия различия заключается не столько в различии между полами, сколько в том, что «женщина» есть особый вид субъекта, который воспринимает все во внутреннем различии как многообразии и своеобразии. Брайдотти разграничивает гендерную теорию и теорию сексуального различия, а также гендерные исследования и феминистские исследования. Первые течения характерны для северо-американской философской школы, вторые – для европейской. Гендерные теоретики исходят либо из симметричности мужского и женского в культуре и имеют цель войти на равных правах в ранее исключительно-мужскую культуру, либо исходят из взаимооборачиваемости мужчин и женщин. Это, по мнению Брайдотти, сохраняет культуру в стабильном положении, просто добавляя к ней новых людей, погруженных в фундаментальном смысле в старые ценности, в крайнем же случае произведет перестановку мест раба и господина в системе неравенства. Бинарные оппозиции в такой ситуации не деконструируются, просто их отношение меняет на обратное, а порой даже остается прежним. Таким образом, проблематизация гендера для его теоретиков заканчивается на решениях конкретных проблем и на игре со стереотипами, без элиминации самой бинарной структуры и даже без отказа от её обязательного наличия, то есть от её презумпции<sup>177</sup>. Именно отказ от переворачивания дихотомии и в конце концов утверждение динамичности и непоследовательности возникающих тут и там связей и происходят, по мнению Брайдотти, в школе сексуального различия, которая противопоставляет мужчину и женщину как субъекта и Другого. Другой в данном случае не может стать видимым без своей собственной жизненной

---

<sup>177</sup> Отказ от презумпции бинарности по Деррида сначала влечет за собой вывод, что бинарные отношения искусственны и не фундаментальны. Вторым этапом отказа от презумпции бинарности является отказ от «разворота оппозиции», который всё равно повлечет сохранение не только самого факта иерархии, но и всех тех коннотаций и практик, которые существовали внутри каждой из частей бинарной оппозиции. Наконец, третий этап – это появление на месте исчезающего порядка и иерархии некоего потока значений и идентификаций.

стратегии. Эта школа говорит о деконструкции дихотомии и разделения и об утверждении практики сборок альтернативных идентичностей, при этом школа различия называет эти практики последствием «женской сексуальности»: множественности идентичности и особого стиля восприятия телесности. Сиксу и Иригарей говорят о «женском письме» или «женском чтении» как об интерпретативном и погруженном в партикулярные элементы текста, в слова, как о внимательном, но в то же время рассеянном и не подчиненном фигуре автора и литературной структуре. Такой же является и женская сексуальность, где Брайдотти находит пересечение с номадической субъективностью. Для Брайдотти при этом важно как сохранить саму фигуру женщины, которая является производителем такого стиля субъективности, так и должна распространить этот стиль на остальных. Постгендерность Брайдотти связана, таким образом, с выходом за рамки гендерного дискурса. Брайдотти пытается не попасть в ту же ловушку эссенциализма, из которой она выбирается. Некоторые критики утверждают, что у неё не получается выйти за рамки эссенциализма и эти попытки разбиваются об сохранение рафинированного женского субъекта как образца для подражания. Её концепция по сути утверждает, что все женщины множественны и это их естественное мировосприятие, которое становится установленным в рамки только в системе подавления женской репрезентации «Я» мужчины. Правда, с другой стороны у Брайдотти множественность и вообще субъективность женщины тесно связано с становлением и сексуальным различием. Расположенность к становлению означает при этом не биологическую предрасположенность, а предрасположенность онтологическую, стратегию осуществления бытия субъекта. Ссылка на онтологическое стремление к различию как бы оппонирует установке, что такое поведение или восприятие женщины сформировано культурой или социальными конструктами. Напротив, гендер или пол – это данности, а сексуальное различие – это становление, а становление – это процесс<sup>178</sup>. И ещё один момент, который может быть выдвинут против

---

<sup>178</sup> Braidotti R. Nomadic theory. The Portable Rosi Braidotti. NY: Columbia University Press, 2011. –

аргумента, что Брайдотти – дуалист. Женская номадическая субъективность через другие меньшинства ведет к номадической субъективности как таковой: «даже думать о возможности отделить становление-женщиной от другого развертывания и развертывания множественных становлений – это худший из возможных концептуальных вкусов. Процесс становления-кочевником — это зигзагообразный маршрут последовательных, но не линейных шагов, которые, начиная с «становления-женщиной», вбирают в себя различные модели «становления-миноритарием», которые пересекают животное и входят в «становление-землей»<sup>179</sup>. Брайдотти отмечает, что Делез стремится превратить прежних диалектических противников в союзники в процессе асимметричного, но общего движения к становлению, общей целью которых является ниспровержение их дуализма и утверждение унитарной идентичности. В этом Брайдотти расходится с Делезом: женщины и мужчины изначально асимметричны, что акцентировала ещё Симона де Бовуар и что следует из подавления женского субъекта выведением его за рамки репрезентации. Более того, если мужчина-сторонник номадологии хочет выйти за рамки территории во временную ситуативность, то женщина изначально не обладала собственностью, местом, территорией, если мужчина пытается уйти от структуры к множественности, то женщина всегда была партикулярной.

Можно выделить два важных для нас ракурса рассмотрения номадологии Брайдотти, в которых та критикует квир-теорию и определенные виды постгуманизма. Рассмотрим её критику квир-теории. Брайдотти предостерегает от понимания тела без органов как пространства гендерной дерегуляции, как её пытаются представить в гендерквире. Так её, например, видит Дональд Мортон в статье «Рождение киберквир»<sup>180</sup>. По мнению Брайдотти, гендерквир не имеет никакого отношения к Делезу и Гваттари по двум причинам. Во-первых, умножение гендерной поименованности в бесконечную степень

---

404 p. – P. 141

<sup>179</sup> Braidotti R. Nomadic theory. The Portable Rosi Braidotti. – P. 35

<sup>180</sup> Morton D. Birth of the Cyberqueer // PMLA. Vol 110. No 3. 1995. – P. 369 – 381.

количественного множества для Делеза являлось бы ещё одним вариантом потребительской капиталистической культуры. Это можно сравнить, к примеру, с понятием одномерного человека в обществе потребления у Маркузе – проблема широкого спектра товаров, из которых он может выбирать себе свой, заключается в тоталитарном предписании делать этот самый выбор, да и выбор является не личным, а зависит от формируемых капитализмом тенденций. Многообразие потребительских товаров создано для реализации идеала достатка, которая выгодно производителям<sup>181</sup>. Также и здесь – за множеством гендеров, множеством образов скрывается предписание необходимости именовать себя. Капитализм изменился, и теперь он продает образы жизни и бренды идентичности, ведь каждому маленькому образу нужен свой бренд, свой мерч, прическа, одежда, музыка. Во-вторых, концептуально «множественные квир-идентичности идеально вписываются в логику количественного размножения самости»<sup>182</sup> – а размножение самости увеличивает дробление общества, возвращает эссенциалистский дискурс и подчеркивает эгоистичность индивида. Это не избавление от структур и заданностей, это разветвление структуры и увеличение заданностей, где каждый найдет, в какую инвариантную позицию ему встать и заявлять из этой позиции о себе как об атомарном противопоставляющим себя другим индивиде, который объединяется с небольшой группой приятных ему людей. Согласно Брайдотти, Делез видит субъект неунитарным, а его проект номадологии нацелен «на качественный сдвиг, а не на количественную кумуляцию возможных субъектных позиций, что требует устранение препятствий эгоцентричного индивидуализма»<sup>183</sup>.

Начиная с 2000-х годов, для Брайдотти становится важным обсудить влияние киборганической концепции. Последние публикации Розы Брайдотти связаны прежде всего с постгуманизмом и тем, как стирание традиционных

---

<sup>181</sup> Маркузе Г. Одномерный человек. М.: Refl-Book, 1994. – 368 с.

<sup>182</sup> Braidotti R. Affirming the Affirmative: On Nomadic Affectivity // Rhizomes. Volume 11. No 12. 2005. – URL: [rhizomes.net/issue11/braidotti.html](http://rhizomes.net/issue11/braidotti.html) (Accessed 17 May 2024)

<sup>183</sup> Braidotti R. Transpositions: On nomadic ethics. Cambridge: Polity Press, 2006. – 306 p. – P. 35.



различий между человеком, другой живой материей и вычислительной техникой нивелирует гуманистическое единство субъекта. Брайдотти определяет постчеловека как «теоретически-нагруженный картографический инструмент, направляющий достижение понимания процесса отмены гуманистического... не утопическое состояние будущего, а основа для понимания процессов становления субъектов». Стирание различий продуцируется не в последнюю очередь технонаучным характером современного капитализма. Здесь следует привести таксономию постгуманизмов от самой Брайдотти, которая позволяет лучше понять, о чем идет речь. Брайдотти выделяет следующие формы постгуманизма: критическую, реактивную, апологетическую, экологическую, технологическую. Критический постгуманизм свое название получил по аналогии с другими критическими теориями. Одновременно с антропоцентризмом он оспаривает эссенциализм и иерархичность человеческих идентичностей, из-за чего инклюзивность подчеркивается не только по отношению к не-человеческому, но и к ранее вынесенным за скобки группам самих людей. Это означает стремление охватить все возможные спектры самоидентификации каждого единичного человека, окончательно размыв массовые эссенциальные конструкты, касающиеся, прежде всего, гендера и расы. Таким образом, в постгуманизме люди и не-люди теряют свои традиционные внешние границы и положения, а в критическом постгуманизме традиционные границы и положения теряют и внутрочеловеческие структуры. То есть критический постгуманизм – это одно из названий того, чем занимаются сама Брайдотти и Харауэй. Экологический постгуманизм связан с изменением отношения к окружающей среде и органической материи, апологетический ставит под сомнение существование человека как вида, технократическая форма предлагает для качественного сдвига в развитии общества лишить традиционного человека его стандартной телесности и перевоплотить её в некую новую. Наконец, реактивная форма меньше всего отражает вкладываемые в антигуманизм социальные и экологические намерения и является ответом, реакцией на глобальные вызовы, формируемые обществом или наукой.

Реактивная форма часто проявляется в конкретных ответах на конкретные проблемы.

По мнению Брайдотти, современный постгуманизм таит в себе две опасности. Первая связана с реактивной формой постгуманизма. Опасность реактивного постгуманизма заключается в его тесной связи с глобальным капиталом, что Брайдотти называется постантропоцентрическим оппортунизмом развитого капитализма. Инвестируя в развитие нанотехнологий, биотехнологий, информационных технологий, отвечая на предложения бизнес-аналитиков и запросы исследовательских институтов, капитализм помогает политике различий и номадизации развиваться. Однако из инвестиций нужно извлекать прибыль, и капитализм оборачивает это развитие якобы номадического состояния общества в новую форму тоталитарной власти и массового общества: «развитой капитализм – прядильная машина по производству различий ради их последующей коммодификации»<sup>184</sup>. Органическое и техническое объединяются и вместе превращаются в товар. Происходит снятие бинарных дихотомий и разрушение категорий вроде «мужчина-женщина» и «черный-белый», затем внутри этих бывших категорий происходят более мелкие дробления, и в итоге капитализму больше не требуется групповой подход, он переходит на индивидуальное воздействие, воздействие на сам ассамбляж сингулярностей, на субъект или на Жизнь. Это явно проявляется, к примеру, в нативной рекламе или в попытках создавать ощущение индивидуального маркетинга настраиваемыми функциями товара (алгоритмы настройки которого чаще всего сделаны для подключения более высокостоящего параметра). Менее очевидные проявления постантропоцентрического капитализма – торговля имплантацией, вмешательством в тело, на подходе коммерциализация генной инженерии. Проблемой коммерческого подхода является восприятие всей мощности и многовидовой гибридности жизни как прибавочной стоимости и сведение тел к их информационному субстрату. Есть и более пугающая стратегия – это

---

<sup>184</sup> Брайдотти Р. Постчеловек. М.: Издательство института Гайдара, 2021. – С. 114.

установка контроля над зреющим постчеловеческим обществом. Контролирующие социальные сети глобальные корпорации имеют широкие возможности для установления своей собственной диктатуры, право собственности включает в себя биологические патенты, базы данных содержат нейро- и биогенетическую информацию. К тому же непостоянству и сингулярности стремится и Брайдотти, но при постантропоцентрическом оппортунизме номадизация приводят к ретерриторизации желания для получения прибыли. Развивая технологии, капитализм все равно следует строгим рациональным стратегиям, пытаясь подчинить себе релятивизацию мира и обратить её в прибыль. Брайдотти называет капитализм, который использует развитие биологического релятивизма и возможностей модифицировать тела, биогенетическим<sup>185</sup>.

Вторая опасность связана с технократическим постгуманизмом, который, по сути, является трансгуманизмом. Во-первых, многие воспринимают киберпространство как искусственное, а вместе с тем считают, что Делез своеобразно предвосхитил переход субъекта в искусственное пространство для его дальнейшей номадизации. В противовес этому Брайдотти доказывает необходимость понимания онтологии и антропологии Делеза как материализма и «разновидности неэссенциалистичного и антителеологичного витализма»<sup>186</sup>. Во-вторых, для многих погружение в киберпространство становится возможностью утвердить свое эго и показать свою автономность от общества и материи, перейти на сверхчеловеческую стадию, заменить свое тело цифровым протезом и отказаться от органики. Такое понимание киберпространства означает, во-первых, претензию на самоуничтожение субъекта, а во-вторых, на высшую степень индивидуализма. Такое одновременное самоуничтожение и эгоцентризм может быть описано популярным в нулевые стремлением «растворить телесное «Я» в матрице». Это классическое трансгуманистическое видение информационно-цифровых платформ. Трансгуманизм является новой итерацией

---

<sup>185</sup> Брайдотти Р. Постчеловек. – 142 с.

<sup>186</sup> Braidotti R. Affirming the Affirmative: On Nomadic Affectivity.

гуманизма, он исходит из классических гуманистических корней и заявляет о транс-человеке как об апофеозе человеческой сущности, как о торжестве разума и компетенции управлять природными законами, в том числе законами вычислительных систем и человеческой физиологии. Материальность, телесность в трансгуманизме должна быть модифицирована для максимального развития биологических и интеллектуальных параметров человека. Киберсущество в трансгуманизме является продолжением, улучшением биосущества, поскольку трансгуманизм не претендует ни на что больше, кроме как на исполнение гуманистического идеала, будь то всесторонне развитый ученый и творец с прекрасным телом и максимальными когнитивными способностями или нищенский сверхчеловек, сбросивший с себя оковы морального фундаментализма и коллективизма и утвердившийся через импланты и протезы в собственной идеальной завершенности в противовес людям, которые ограничены немодифицированными возможностями своего биологического тела без имплантов. Трансгуманизм также заявляет о трансформациях и гибридизациях как о ступенях к достижению цели окончательно гибридизированного и окончательно трансформированного в техносверхчеловека человека, Брайдогги же выводит гибридизацию на уровень принципиальной возможности, при этом гибридизация тесно связана с понятием незавершенности. Гибридизация – это процесс, направляемый и обратимый вспять, форсируемый и останавливаемый. Ризоматическое общество рассматривает спектр возможных гибридов как находящихся в одном плане имманенции, гибриды не имеют аксиологических значений, нельзя выстроить их в иерархию от худшего к лучшему. Более того, Брайдогги считает, что киберпространство следует понимать как место союза людей и электронных технологий, как симбиоз человеческой и машинной плоти, как взаимную зависимость. Человеческое тело, связанное с киберпространством, погружено в устройства ввода-вывода восприятия и информации и пронизано опосредованными техникой взаимодействиями. Компьютер, техника, машина глубоко материальны (это, в принципе, понятно), но также и витальны – эту

витальность материи Брайдогги противопоставляет традиционному дуализму, «сводящему материю к неподвижности и определяющему разум как жизненную (bios) силу, производящую движение»<sup>187</sup>. То есть у Брайдогги киберпространство не воспринимается как пространство реализации всемогущества и как безжизненная масса для трансгуманистического обслуживания человека.

Помимо этого, Брайдогги критикует так называемую глубинную экологию за её скрытый антропоморфизм. Он выражен в буквальной рецепции панпсихизма с обходом современных интерпретаций Спинозы, где единство души и тела означает синтетическое единство человека и природы. «Так как границ не существует и все взаимосвязано, причинить вред природе – значит в конце концов причинить вред себе». Это, по Брайдогги, негативный стиль сближения, накладывающий на природу гуманистическую этику и трактующую борьбу с глобальным потеплением или вымиранием видов в сентиментальном гуманистическом ключе<sup>188</sup>.

И устранение капиталистической логики, и трансгуманистического эгоизма, и очеловечения природы вместо взаимопроникновения Брайдогги видит в повороте к другим субъектам, к онтологическому пацифизму, который следует из делезовского понимания строения спинозовской субстанции. Для решения этих проблем нужно признать, что субъект есть «эволюционный двигатель, наделенный своей телесной темпоральностью»<sup>189</sup>. Для обозначения общества или, скорее социально-онтологического состояния витальной материи, развернутой к самой себе как к сингулярностям, Харауэй вводит понятие «зое». Зое противопоставляет «bios». Bios – это логика человеческого существования и та органическая жизнь, которая культурно модулируется идеологией разделения, нормализации и подавления, и действующая как предустановленная данность. Экономика, политика, семейные отношения, наука, философия в такой системе

---

<sup>187</sup> Ibid.

<sup>188</sup> Брайдогги Р. Постчеловек. – С. 166.

<sup>189</sup> Там же. – С. 271.

являются кодифицированными, отношения и иерархии формально расписаны или неформально подразумеваются как само собой разумеющиеся. Bios претендует на рациональность и сакральность одновременно: это такое устройство жизни, образ жизни видится его приверженцам как адекватный и разумный и одновременно не терпящей рефлексии и единственно верный. Zoe – это некодифицируемая витальная сила жизни, динамичная, генеративная и самоорганизующаяся, как всякая органическая материя. Общество zoe представляет собой одновременно онтологию и антропологию, или «единый природно-культурный континуум, непосредственно воплощенный в структуре расширенного «Я».<sup>190</sup>

### **§ 3. Сходства и различия фигуры гибрида у Харауэй и Брайдотти**

Харауэй и Брайдотти были рождены на разных континентах, их интерес к постгуманистической и постструктуралистской субъектности был вызван разными культурными событиями и движениями, на ранних этапах своего творчества Харауэй и Брайдотти ориентировались на разных авторов и даже разные жанры. Так, Харауэй была вдохновлена американской контркультурой 60-х, научной фантастикой, новыми технологиями и философией науки, Брайдотти на протяжении всей своей карьеры ссылается на номадологию Жюльена Делеза. Для ранней Брайдотти развитие делезовского становления и ризоматики было скорее инструментом решения актуальных социальных проблем вокруг идентичностей самого человека, нежели уравниванием человеческого и нечеловеческого, для Харауэй критика традиционного антропоцентризма была изначально ключевой наряду с критикой универсальных идентичностей с фиксированными границами. Брайдотти включилась в постгуманистическую риторику позже, в 1990-х годах она говорила больше о французской философии различия Люси Иригарей, Ролана Барта и Юлии Кристевой, женском письме как игре со смыслами, независимости от классических понятий, идеологий и

---

<sup>190</sup> Там же. – С. 128.

культурных дискурсов, которые вкладываются в письмо тоталитарным автором. Этот отход от единственной верной трактовки текста для Брайдотти, как и для Иригарей, ведет к отходу от единственной трактовки себя и мира, к отношению и рассуждению без сдерживающих рамок логики и традиционной рациональности. Тем самым, можно заключить, что Харауэй опирается на американскую научно-философскую, эпистемологическую и гендерную школу, тогда как Брайдотти – на французскую философию различий, где вместо гендерной теории есть феминистская критика языка и культуры.

Сравнивая концепции гибрида Харауэй и Брайдотти, можно выделить больше сходств, чем различий. Обе исследовательницы постулируют схожую внутреннюю организацию пост-человеческого существа: это временная сборка органической и технологической составляющих разной интенсивности и разной степени актуализации. Слово «составляющих» употреблено не случайно, потому что в контексте философии Харауэй и Брайдотти мы больше не можем употреблять слова типа «природа» или «субстрат», потому что и субстрат, и природа едины и эмерджентны, как органика, так и техника являются трансверсальными атрибутами одной субстанции. Это второе сходство – Харауэй и Брайдотти основывают свое видение организации мира на виталических онтологиях, близких к Спинозовскому монизму и пантеизму, когда отношения разных модусов позволяют им входить друг в друга и становиться на время уникальными и опять же сборочными предметами, сущность которых в сумме их частей и некой энергетической основе синтеза. Третье сходство заключается в видении общества как принципиально не-атомарного, скорее коллективного, где энергетическим двигателем стягивания и временного образования родов, племен и компаньонств, являются солидарность, забота и ответственность с обязательным признанием различия. Четвертое сходство, следующее из третьего – реляционизм вместо релятивизма. И та, и другая мыслительная пресуппозиция подразумевает работу с различиями.

В понимании различия кроется первое теоретическое расхождение Харауэй и Брайдотти. Для Харауэй отсутствие дифференциации с привязкой к

социальным координатам являются абсолютным. Все сообщества – локальны во времени, что соответствует метамодернистской риторике о завершившем антагонизм и нигилизм позитивно утвердившимся «разнообразии всерьез», о том, что мы разные, и это важно и хорошо. Для Брайдотти важно признание дифференциации концептуальной и дифференциации в пространстве, отказ от «уплощения» мира. Даже если мы утверждаем, что технологии оказывают огромное влияние на нашу жизнь, что мы часть планеты или что мы такие же животные, как не-человеческие животные, фактические разделения между категориями никуда не делись. Она приводит следующий пример: справедливо ли говорить об общих проблемах изменения климата, если очевидны различия объемов углеродного следа между богатыми и бедными странами? Релятивизм говорит об абсолютизации условности, когда различия не имеют значения, а различающиеся элементы независимы друг от друга. Релятивизм имеет опасность плюрализма или даже с необходимостью его подразумевает. Сообществ много, они равны, независимы, поэтому они не могут быть оценены и промыслены в метрических категориях вообще. Следовательно, качества одного элемента не сравнимы с качествами другого, следовательно, на фундаментальном уровне мы не можем мыслить по аналогии или проводить сравнения. Это влечет за собой индивидуализм и «токсичный» коллективизм или «токсичную» солидарность – когда мы отстаиваем интересы себя и близкой себе группы, не взирая на проблемы других, не потому что мы признаем себя эгоистами, как это было бы раньше, а потому что проблемы несопоставимы. Мы можем сказать, что голод в Африке не может быть сравним с голодом европейца, который не успел поесть по дороге на работу: всё это проблемы, которых нужно решать. Реляционизм же не предполагает несопоставимость, плюрализм или произвольность. Реляционизм – это соотнесение. Брайдотти утверждает, что существует не только постулируемое постструктуралистами панчеловечество, которое объединено общими угрозами, но и разные группы человеческого и нечеловеческого со своими угрозами, которые можно сравнивать. Социальные относимости являются одновременно знакомыми мыслительными привычками,



практиками символических репрезентаций и фактом проявления этих привычек, фактом их существования, фактом наличия символического обмена. Относимости существуют, они реальны – пол, раса, возраст, тот или иной вид экологической популяции. За идеей о всеобщности и уже свершившемся концептуальном равенстве нельзя отрицать никуда не исчезнувшее разделение. Нам требуется внимание к различиям как разделению одновременно со стремлением их избежать и добиться различия как многообразия. Но пока мы его не достигли. По Брайдотти, нужно избавляться от наивного и одновременно, кажется, осознанного индивидуализма как следствия уже якобы свершившейся гибридизации. Вместо этого, нам нужны серьезные социальные изменения в мыслительной парадигме через приобретение новой концептуальной рамки методом «дефамилиаризации» – «качественной перемены в наших «коллективных фантазиях»<sup>191</sup>.

Из этого следует второе отличие Харауэй и Брайдотти. Брайдотти считает, что для гибридизации общества нужен определенный социальный импульс, ведущий к изменению самовосприятия и принятию новой множественной субъектности других индивидов, своеобразная культурная революция. Харауэй считает, что эта культурная революция если ещё и не произошла, то поворотный момент случился, закрытие брешей и деконструкция бинарных оппозиций произошли. Харауэй не отрицает необходимости движения вперед в концептуальном смысле, но для этого движения уже есть сформированные группы (например, постколониальные феминистки) и необходимый ресурс (биологические открытия и влияние технологий на человека и животных). Она подчеркивает необходимость и возможность создания новых форм и новых представлений, конструирование гибридных идентичностей путем их открытия, творческого создания, новой перспективы репрезентации, по сути, искусственного расчленения мира для его большего затем сложения в новые формы. Брайдотти видит опасность такой разборки-сборки в новой

---

<sup>191</sup> Там же. – С. 172.

«биополитической, биоопосредованной политической экономии, с соответствующими знакомыми паттернами исключения и господства»<sup>192</sup>. Для Брайдотти изменение мыслительной ориентации находится на полпути, окончательному утверждению гибридного субъекта мешают все ещё существующая капиталистическая и патриархальная рациональность, имеющиеся в форме идеологии структурные различия в мысли и порожденная этими структурными различиями социальная действительность, которая подминает прогресс под себя и ставит его на путь отчуждения Других и коммодификации постчеловека. Харауэй в «Манифесте киборгов» считает, что вещественная, физическая киборгизация должна случиться в будущем, хотя многие разделительные линии уже стерты, Брайдотти считает, что физические изменения в технологии уже произошли, а в биологии и физике онтологические категории были взаимопроникаемы изначально. Для ранней Харауэй важен проект технического преобразования, а для Брайдотти на протяжении всего творчества – концептуального, дискурсивного, социокультурного. Для поздней Харауэй машины стали не так важны, как устройство доброжелательной органической жизни на Земле после всех катастроф, что её постигли.

---

<sup>192</sup> Там же. – С. 170

### ГЛАВА 3. Развитие и воплощение идеи гибридного субъекта Р. Брайдогги и Д. Харауэй<sup>193</sup>

Харауэй и Брайдогги привнесли личностный, субъективный, социальный модусы в онтологию неомонизма. «Манифест киборгов» оказал решительное влияние на постгуманистический контекст в неомонизме, когда с помощью онтологии стремятся показать тождество субъекта и объекта и вновь обозначить природу как фундаментальный активный принцип становления бытия. Вслед за Делезом Джейн Беннет также заимствует концепцию единой субстанции у Спинозы, привнося в неё. Субстанция является у Беннет гетерогенной материей-энергией, которая объединяет в себе, во-первых, *витальные силы*, во-вторых, все природные, технические, органические и неорганические *элементы* или *модусы*. Витальная сила субстанции выполняет функцию энергии, собирающей различные модификации субстанции и порождающей сборки, которые у Беннет называются ассамбляжами. Ассамбляж есть эмерджентность – целое, не сводящееся к своим элементам, а другими словами – макрообраз самой субстанции, тогда как субстанция – ассамбляж и эмерджентность в абсолюте. Соединения элементов или модусов скрепляются и держатся вместе за счёт силы ассамбляжа, но при этом сами элементы не являются инертными, в них также есть жизненный порыв, они вовлечены в сборку, «хотят» собраться, постоянно находятся в состоянии непредсказуемости, что не позволяет им избежать реконфигураций и стать статичными, эссенциальными объектами<sup>194</sup>. Этот жизненный порыв Беннет называет аффективным способом взаимодействия с миром. Постгуманистическим в концепции Беннет является то, что если все модусы суть активные, обладающие жизненным порывом и аффективностью

---

<sup>193</sup> Материалы данной главы диссертации нашли отражение в следующих публикациях, выполненных автором лично, в которых, согласно Положению о присуждении ученых степеней в МГУ имени М.В. Ломоносова, представлены основные результаты, положения и выводы исследования: Юмартов Д.А., Шувалова М.А. Автономность и номадический релятивизм цифровой идентичности // Искусственные общества. 2021. Т. 16. Выпуск 4. [Электронный ресурс]. URL: <https://artsoc.jes.su/s207751800017576-2-1/>; Юмартов Д.А. Виртуальная реальность как пространство свободной самоидентификации // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Философия. 2021. № 1. С. 140 –148.

<sup>194</sup> Беннет Д. Пульсирующая материя: Политическая экология вещей. Пермь: Гиле пресс, 2018. – С. 23 – 40.

элементы, то все они не просто разные существования, но ещё и агенты. Живое и неживое, органическое и техническое – всё это агенты. И ещё один важный вывод – снимается противопоставление природы и человека, люди и природа в разных своих пропорциях сливаются в ассамбляжи<sup>195</sup>. В предисловии к своей книге «Пульсирующая материя. Политическая экология вещей» Беннет пишет: «Политический проект этой книги в его наиболее амбициозной форме звучит так: способствовать тому, чтобы наши отношения с пульсирующей материей и живыми вещами обрели более осмысленный и устойчивый характер»<sup>196</sup>. Это сближает Беннет с акторно-сетевой теорией и, собственно говоря, Харауэй и Брайдотти.

Термин «ассамбляжи» также использует Мануэль Деланда, по-своему интерпретируя онтологию Делеза. Для него ассамбляжи – это одновременно сборки качественно несводимых друг к другу, гетерогенных частей мира и динамические отношения, складывающие эти сборки. Отношения между вещами в ассамбляжах экстериторные, то есть внешние, они не затрагивают внутреннюю сторону вещи, поэтому вещи могут переходить из одного ассамбляжа в другой, не теряя своей специфики. Деланда вслед за Делезом говорит о плоскости и называет свою онтологию плоской – все вещи качественно уникальны, их объединения происходят во времени по ходу исторического процесса. Для Деланда сам процесс исторического генезиса выше сформированных вещей, а сформированные вещи не ставятся в эссенциальное положение и могут меняться, тогда как эссенциальным в каком-то смысле является лишь процесс их формирования, который ограничивает качества вещей, но ничего из них фундаментально не исключает и даёт им те или иные степени свободы не зависеть от себя. Ассамбляжами вещей тогда являются не их качества, а генезис; то, что ассамбляж родился в конкретном процессе и имеет историю.

Харман считает, что объекты важны сами по себе, они всегда больше, чем их отношения с окружающими объектами и могут быть познаны не только

---

<sup>195</sup> Там же. – С. 140 – 151.

<sup>196</sup> Там же. – С. 12.

людьми, но и любыми другими объектами. Бытие объектов при этом более важно, чем их действия, поэтому они не могут быть названы актерами, как в АСТ у Бруно Латура, однако полноту существования они приобретают во взаимодействии и репрезентации<sup>197</sup>. Так, эпоха СССР как объект получает свою полноту только в сравнении с эпохами Российской империи или современной России, а также в осмыслении и переосмыслении в современной России, а собаки приобретают свою полноту через взаимодействие с людьми, котами и вирусом бешенства. Такие объекты, как эпоха СССР, сам СССР или Евросоюз при этом не могут быть сведены к материи (они состояли из неких атомов и электронов, но перестановка этих атомов и электронов не изменит их структуру), поэтому Харман также называет себя имматериалистом. Таким образом несмотря на то, что объект может быть познаваем и у этого познания существуют границы, а также на то, что объект взаимодействует с другими объектами, сам по себе он больше и не может быть редуцирован к «вещи-в-себе» или актору социальных действий.

Дэвид Роден в своей работе «Спекулятивный постгуманизм», также как и мы, разделяет эгалитаризм человеческого и не-человеческого в концепции и социальном сознании и подлинный эгалитаризм в будущем. Первую позицию он называет критическим постгуманизмом – он исследует негативные стороны антропоцентрического мышления и продуцирует изменения в интеллектуальной среде, вторую спекулятивным постгуманизмом. Спекулятивный постгуманизм занимается, собственно, метафизическими спекуляциями или теоретизированием о постлюдях будущего. Спекулятивные постгуманисты, по Родену, утверждают, что постчеловека пока не существует, мы не можем наверняка описать механизмы его появления, но почти всегда связывают эти механизмы с технологиями. По мнению Родена, для осуществления того, что в данной работе мы называем киборгизацией или гибридизацией необходимо, во-первых, отказаться от трансгуманистической ценности доведенного до идеала человека,

---

<sup>197</sup> Харман Г. Имматериализм. Объекты и социальная теория. М.: Издательство Института Гайдара, 2018. – 152 с.

во-вторых, взять на вооружение те операциональные идеи, которые предлагает трансгуманизм. Постгуманистическое будущее, по мнению философа, наступит после появления фигур, которые будут действовать независимо от порожденных «человеком в широком смысле» институциональных и социокультурных систем. То есть пока мы пользуемся технологиями, ставя цели и принимая роли, принятые в классическом гуманистическом дискурсе, мы все ещё люди. Когда искусственный интеллект и мы сами трансформируемся физически и духовно и перестанем в мышлении и действиях отсылать к традиционным идеалам, когда мы перестанем воспринимать друг друга в традиционных ролях, где ИИ и человек разделяются, тогда можно будет говорить о постчеловеческом технологическом обществе. Роден выдвигает тезис антропологически неограниченного постгуманизма, который означает, что мы не можем помыслить характеристики существования постчеловеческого бытия и общественных процессов, пока находимся в человеческом. Мы не можем утверждать, что если сейчас мы чувствуем боль и удовольствие, нуждаемся в языке и строим глобальную этику на тех или иных моральных императивах, то и постлюди будут делать тоже самое. Поэтому мы не можем предсказать онтологию, этику или социологию того, что произойдет по ту сторону разрыва<sup>198</sup>.

### **§ 1. Восприятие информационно-цифровых технологий в работах последователей Харауэй и Брайдотти.**

Общество полиморфизма и многовидового равенства Харауэй и Брайдотти тесно связано с информационно-цифровыми технологиями и порождаемыми ими искусственными виртуальными средами взаимодействия и коммуникации. Цифровые технологии обладают тремя важными характеристиками, которые позволяют перспективно рассматривать их как платформы реализации различных постструктуралистских идей Харауэй и Брайдотти. Перспектива,

---

<sup>198</sup> Roden D. Speculative Posthumanism. // Posthuman Glossary. London: Bloomsbury Academic, 2018. – P. 398 – 401.

возможность, проектность – это необходимые оговорки, поскольку цифровые технологии могут рассматриваться таким образом, но при этом, несмотря на первоначальный оптимизм сторонников таких идей, современные цифровые технологии не могут быть однозначно расценены как движущиеся по этому пути. Во-первых, это возможные деструктуризация идентичности, которая в виртуальном цифровом пространстве не обязательно должна зависеть от актуальной (то есть реальной, действительной в нашем социальном бытии) идентичности, актуальных статусов и ролей и не обязательно должна быть постоянной. Несмотря на то, что сама Харауэй прямо не рассматривала цифровое пространство как место воплощения сознания киборга, «Манифест киборгов» оказал колоссальное влияние на рассмотрение цифровых способов общения, взаимодействия и репрезентации как возможностей для децентрализации идентичности и побега от навязываемых и строгих категорий. Виртуальная идентичность может размывать границы биосоциальной категориальности человека (например, пола или расы), не отсылать к актуальной личности как психическому и социокультурному единству. Информационно-цифровые технологии позволяют иметь множественную идентичность – несколько аватаров, которыми можно владеть одновременно или последовательно. Возможность конструировать себя в другом цифровом пространстве одной личностью, а завтра другой, не быть привязанной к своему телу и социальным статусам, актуализирует постструктурализм. Во-вторых, это автономность цифровых пространств и от реальной (актуальной) среды, особенности материи которой обладают множеством преград для свободной саморепрезентации и безопасного морфологического изменения. Цифровые технологии по мере их развития увеличивают «погруженность» человека в их инобытийное, альтернативное пространство, в котором он может в том числе обрести виртуальную телесность, которая гораздо более пластична и изменчива – это актуализирует трансгуманистические элементы рассматриваемых концепций, если рассматривать трансгуманизм как путь к окончательному освобождению от структуры и заданности, в том числе от материально-

биологической. В-третьих, это постгуманистическая перспектива. Она подразделяется на две категории – взаимодействие человека и машины и агентность искусственного интеллекта самого себя. Технологии функционально стали принципиально другими – теперь они работали на основе двоичного кода. И приветственное сообщение системы, и отправленное сообщение другу в другую часть Земли на аппаратном уровне кодируются одинаково – технологии перестали казаться дегуманизирующими, отчужденными и далекими от жизненного мира и субъектности человека. Слияние человека и компьютера было осмыслено Сэди Плант, которая сравнила принципы функционирования компьютера и его восприятие в культуре с «женским» способом прочтения, восприятия и преобразования мира, связанном с ткачеством (созданием сетей, узоров). Что касается машины самой по себе, то происходит улучшение её когнитивных функций, расширение агентности и встраивание в код или нейросети личностных элементов. Искусственный интеллект и нейросетевые алгоритмы все шире встраиваются в практику цифровых взаимодействий, меняют своими действиями поведение людей, рынок труда и восприятие информации. Нейросети перестают быть заточены под решение конкретных задач, их интеллигентная деятельность включает в себя обработку бесконечных массивов данных для оперирования ими в совершенно разных ситуациях. Что ещё важнее, машинный интеллект персонифицируется, наделяется личностью, как современные виртуальные помощники. Мы видим возможность постгуманизма в виртуальных симуляциях благодаря интроспективно одинаковой представленности искусственного интеллекта и человека в схожих по текстуре и архитектуре виртуальных моделях и благодаря общему предметному (или, вернее, образному) полю их действия. Реализация гибридности, автономности и многовидового равенства в текущем цифровом дискурсе сильно зависит от типа виртуальной среды. Мы можем разделить виртуальную реальность на три вида, каждый из которых обозначает одновременно способ существования виртуального и обособленность виртуальной среды от актуально существующего «физического» мира:



глобальную сеть Интернет, графические экранные симуляции и симуляции с погружением в заэкранное пространство сенсорными интерфейсами. Во многом действительное присутствие описанных выше характеристик расширяется относительно их градации именно в таком виде – от Интернета до виртуальной реальности с погружением. Однако стоит учесть, что среди последователей Харауэй таковым пространством киборгизации рассматривался прежде всего Интернет. Активное развитие этих идей пришлось на конец 1990-х годов, затем, однако, случился спад благодаря «социализации» и «развиртуализации» Интернета, нивелирования первоначальной интернет-этики и возникшего в культуре требования демонстрировать в Интернете свою актуальную личность.

Техника прошла долгий исторический путь и долгий путь её концептуального понимания. В античности и средневековье техника понималась как ремесленное, индивидуальное, творческое. У Аристотеля инструментальные человеческие действия по созданию артефактов являются своеобразным мимезисом по отношению к природному порождению одних вещей из других. Развивая учение о подражании природе в производстве вещей, Аристотель критиковал универсальные орудия труда, которые теряли свое сходство с природными функциями, смешивая их между собой, тогда как каждому отдельному виду творения для наилучшей его реализации нужно подобрать подходящий инструмент. В Новое время техника была нужна для того, чтобы сделать природу подвластной человеку и рассматривалась как результат и способ рационализации, упорядочивания природных сил и подчинения их человеческим целям. Альфред Эспинас называет технику эпохи Нового времени сознательной, научной и утилитарной, «техникой орудия». Орудие здесь не означает инструмент в противовес механизму – это орудие приобретения знания и его воплощения, коим может выступать как инструмент, так и созданный им механизм. В индустриальную эпоху техника стала товаром массового потребления, инструментом подручности. Сущностью техники своего времени Хайдеггер считает её состояние-в-наличии, иными словами, ключевой аспект её состояния заключается в том, чтобы находилась под рукой, «чтобы было». Если

ранее подручное понималось как пригодное для конкретной индивидуальной задачи, то теперь подручное – то, что должно быть всегда в наличии, что можно взять и прямо сейчас использовать: съездить в магазин за продуктами, приготовить еду, постирать белье. Одновременно техника становится отчужденной от человека и захватывает его жизненное пространство. В отличие от ремесленного производства, когда в природу «вставлялся» рукотворный предмет, например, мост через реку, в современном промышленном производстве наоборот природа «встраивается» в техническое устройство, становится его частью, как река встраивается в гидроэлектростанцию и существует теперь не сама по себе как водяной поток, а как движитель гидроэлектростанции, поставщик гидравлического напора. Река воспринимается как нечто установленное для технического производства и «установленное» для использования вообще, то есть тоже становится подручной.

Следующий этап развития технологий кардинально меняет их самих – они становятся информационными по содержанию и цифровыми по функционалу, и вскоре после их изобретения и первоначального постановления на нужды армий и университетов они устраивают интервенцию в повседневную жизнь, меняя социальное устройство и культуру ещё раз, как массовое производство автомобилей и холодильников изменило общество и культуру несколькими десятилетиями ранее. Информация предполагает её передачу. Принципы передачи информации предполагают коммуникативный процесс, который был схематично представлен в модели Шеннона – Уивера: источник информации, передатчик, канал передачи, помехи, получатель<sup>199</sup>. Чтобы проследить трансформацию культур коммуникации, в «Галактике Гуттенберга» Маршалл Маклюэн делит исторические периоды на аудио-тактильную, визуальную и электронную культуры. В аудио-тактильной культуре возможно только устное слово, оно эмотивно, носит личный характер. В визуальной культуре, которая наступает с изобретением печатного станка, слово переходит в текст, который

---

<sup>199</sup> Дорófеева И.В. Модель Шеннона-Уивера и ее значение для развития теории коммуникации: сб. трудов конференции // Языковой дискурс в социальной практике. 2013. – С. 49–53.

сужает эмотивный спектр фонетическим алфавитом до единого визуального кода. В визуальной культуре текст однороден, статичен и отстранен – сообщения передаются всем, кто может их прочесть. В электронной культуре расширяется количество коммуникационных каналов, которые охватывают более половины земного шара и могут передать информацию практически мгновенно. Новые источники информации создают пространство коммуникации без границ, центров, периферии и хронологической последовательности. Так как революцию в децентрализации коммуникации совершили телеграф и радио, Маклюэн называет новую культуру возвратом к устности. На этом этапе средства и источники массовой информации становятся средствами и источниками массовой коммуникации, поскольку сообщения передаются между индивидами, институтами и крупными медиа, влекут последствия. Информация порождается нами и циркулирует вокруг нас, охватывая все проявления культуры, постоянно изменяясь и меняя социально-политический ландшафт. Маклюэн пишет, что современное ему общество основывается не на материальных, а на ментальных связях<sup>200</sup> и, несмотря на отсутствие глобальных компьютерных сетей в то время, описывает вполне подходящую под Интернет модель сетевой транзакции сообщений в массовой коммуникации. Однако с появлением компьютеров мы снова возвращаемся в визуальную культуру в смысле передатчиков информации, но каналы коммуникации оставляют сетевой характер. Коммуникация, по мнению Уолтера Онга, при этом приобретает черты дописьменной культуры<sup>201</sup>.

Техника становится цифровой по форме. Прилагательное «цифровой» используется для электронной вычислительной техники дискретной обработки сигналов. В цифровых технологиях информация передается отправителем, принимается реципиентом, циркулирует по точкам сети в «оцифрованном» виде, то есть сам процесс движения информации создается вычислительными

---

<sup>200</sup> Маклюэн М. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего. М.: Академический проект, 2005. – 496 с.

<sup>201</sup> Коломиец Я. Ю. Концепция «Второй устности» У. Онга и ретрайбализация общества посредством социальных сетей в XXI веке. Часть 2 // Вопросы теории и практики журналистики. 2018. Т. 7. № 2. – С. 222-231.

устройствами. Цифровые сигналы обычно объединяются в интегральную схему. Ещё на заре своего появления цифровые технологии воспринимались не только как системы быстрой обработки данных в помощь производству, армии и бизнесу, но и как соединение свободного творчества и интеллектуализма. Идея персональных цифровых технологий, как утверждает Чарли Гир в главе «Цифровая контркультура» книги «Цифровая контркультура»<sup>202</sup>, была заложена в момент встречи «кремния» и «кислоты» – контркультурной молодежи Сан-Франциско, которая искала возможность творить в иных формах и гуманизировать военные технологии, с инженерами высокотехнологичных компаний по производству полупроводниковых интегральных схем в Стэнфордском индустриальном парке.

Итак, информационно-цифровая техника уже не просто практика гончара, орудие эксперимента или машина производства унифицированных деталей. Метафора одинарной, замкнутой на себе машины, станка меняется на разветвленную сеть подключенных друг к другу по оптоволокну и спутниковой связи машин. В информационную/постиндустриальную эпоху техника есть передатчик информации – реальной или «гиперреальной», техника есть средство обмена информацией, техника дифференцирует производства и создает сети, она уже не только массовая и не индивидуальная. В 90-ые годы технологии стали не просто средствами обогащения или достижения досугового комфорта, они смогли связывать слова людей вне физической коммуникации, а их функционирование включало человека в новое иное пространство, называемое часто виртуальным пространством или киберпространством.

Термин «киберпространство» впервые был использован в романе Уильяма Гибсона «Нейромант»<sup>203</sup>. Гибсона является классиком фантастических произведений о созданных компьютером мирах, аугментации человеческого тела за счёт различных гаджетов и имплантов, хакерстве и биохакерстве. Многие искусствоведы называют его основателем жанра киберпанк: смеси нуара, техно-

---

<sup>202</sup> Gere Ch. Digital Culture. Chicago: Reaktion Books, 2009. – P. 112 – 142.

<sup>203</sup> Гибсон У.М.: Азбука, 2021. – 480 с.

триллера и научной фантастики. Обобщенно стилистика киберпанка была емко выражена литературным редактором Гарднером Дозуа: «Высокие технологии, низкий уровень жизни»: в нем развитые цифровые технологии и трансгуманизм соседствуют с диктатурой тоталитарных государств или транснациональных корпораций, уличной анархией и социальным расслоением. Один из художественных образов киберпанка – кибернетизированное население от местного Олимпа до дна общества с физической зависимостью людей от имплантаций. Несмотря на антиутопичность киберпанка, его главные герои с помощью технических компетенций часто расшатывали изнутри анархо-капиталистическую систему мега-корпораций, вторгаясь в их информационные сети и выводя их из строя. Гаджеты, биоимплантации и генная инженерия улучшали их физические способности, их внешний вид был необычным и провокативным. Классическая фабула киберпанка – это борьба одиночек с системой<sup>204</sup>. Киберпанк ассимилировался в западном художественном и контркультурном пространстве и, благодаря быстрому воплощению многих научно-фантастических идей касательно компьютеров и трансформации тела, интегрировался в кибер-культуру.

В начале 90-х произошел бум пользовательского доступа в Сеть – помимо университетских и военных провайдеров его стали предоставлять частные компании. Развитие персональных компьютеров и коммерциализация глобальных компьютерных сетей привели к появлению сетевых сообществ, приток пользователей в которые постоянно увеличивался. Появляется юзернет-культура, фидонет-культура, интернет-культура, которые в совокупности образуют киберкультуру глобальных сетей. В интернет-пространстве конвергируются, сближаются и пересекаются данные и коммуникация. Интернет в это время воспринимается как место возможности реализовать креативные конструктивистские потребности личности, не взирая на телесность и социальные статусы, гипертекстуальность и гипермедийность видятся как

---

<sup>204</sup> Стерлинг Б. Киберпанк в 90-е. // Искусство кино. №10. 1998.

потенциальные возможности для открытого многоголосого общества, вместе с этим возможность создавать свои локальные форумы и сообщества рассматривается как способ развития солидарности. Глобализация Сети в том числе означает, что индивид перестанет быть изолированным от доброжелательного по отношению к нему кругу людей, даже если находится на территории, где его права в физическом-константном мире подавляются. Глобальность и многоязычность интернета, открытый и простой способ размещения информации, упражнения в программировании и отсутствие наказаний за хакерские атаки, с одной стороны, будоражат воображение утопией, не попадавшей под государственный и общественный контроль, в которой, как казалось, открывались огромные возможности по саморепрезентации и распространению своих знаний, а с другой создает впечатление воплощения в жизнь многих научно-фантастических идей о переходе общества в искусственный мир киберпространства.

Здесь следует рассмотреть три концепции. Первая за авторством Сэди Плант представляет собой понимание компьютеров и интернета как гомологичных «женскому» сознанию, вторая видит онтологию интернета как ризоматическую, третья рассматривает виртуальную воплощенность как замену материальности. Начнем с Сэди Плант, британского философа из группы исследования кибернетической культуры, существовавшей в Уорикском университете с 1995 по 1997 год, теоретизатора киберфеминизма<sup>205</sup>. Плант рассматривает второстепенную роль женщин в строго патриархальной

---

<sup>205</sup> Киберфеминизм развивался под несомненным влиянием «Манифеста киборгов» как способа прочтения и понимания новых компьютерных технологий и прежде всего сети. Сетевое пространство стало восприниматься как возможность отрыва от институциональных практик. Идеи Харауэй здесь заимствуются как проект солидарности женщин разных социальных категорий и как проект квир-идентичностей, не сводимых ни к чему эссенциальному и универсальному. Интернет здесь – множество сигналов от множества людей, которые интегрируются в одно сообщество. Термин «киберфеминизм» был впервые озвучен арт-коллективом VNS Matrix из Австралии в 1991 году. Коллектив был основан Жозефиной Старс, Джулианой Пирс, Франческой да Римини и Вирджинией Баррет. VNS Matrix занималась сетевыми инсталляциями и созданием провокативных сайтов.

коммуникации, где те выступают не исполняют роли агентов речи или дискурса, а являются связывающими звеньями, передатчиками между говорящими или пишущими мужчинами, которые ссылаются на женщин как на предметы/объекты своей речи или своих действий. Она сравнивает женщин в этом состоянии с классическим пониманием компьютеров как только посредников в коммуникации между субъектами, которые обслуживают пользователей, оставаясь в их тени. Делает это Плант через призму истории Ады Лавлейс, создательницы набора алгоритмов для первого автоматизированного вычислительного устройства – Большой разностной машины Бэббиджа<sup>206</sup>. Лавлейс, с которой он познакомился на одной из промышленных выставок, написала набор инструкций для вычисления чисел Бернулли для этой аналитической машины, что считается первым опубликованным алгоритмом для реализации в механической вычислительной системе. Тогда как Чарльз Бэббидж, как математик, видел свою машину прежде всего в решении математических задач, Лавлейс рассматривала возможность использовать её для воспроизведения любых алгоритмов, которые могут быть заданы специальными символьными обозначениями, например, для создания музыкальных произведений. Она увидела перспективы аналитической машины наблюдениями за Жаккардовым ткацким станком, в который были встроены перфокарты, управляющие перемещением нитей для автоматического выведения узоров на тканях<sup>207</sup>. Лавлейс помогла Бэббиджу систематизировать и откорректировать его порой рассеянные, неточные и незавершенные труды и наброски так, чтобы они могли быть представлены академической публике и королевским органам, выдающим субсидии на научные разработки. Это Плант видит, как один из примеров замещения фигурой мужчины субъектности женщин: «её часто принимают за голос Чарльза Бэббиджа, выражающий его идеи с ясностью, точностью и

---

<sup>206</sup> Частиков А. Архитекторы компьютерного мира. СПб: БХВ-Петербург, 2002. – С. 35 – 44.

<sup>207</sup> Там же. – С. 223 – 228.

эффективностью, которых самому Бэббиджу было не достичь»<sup>208</sup>. Плант заключает, что Лавлейс увидела в компьютере сам механизм анализа, абстрактную способность к работе с алгоритмами в целом вместо механического выполнения задач, предоставленных оператором. Плант продолжает метафору Лавлейс исполнения компьютером различных программ и взаимодействия их кодов друг с другом, а равно как функцию по обеспечению сетевых коммуникаций с практикой вышивки тканей на станке – традиционном орудии труда женщин в индустриальном обществе. Данная метафора схожа с метафорой Люси Иригарей о текстах как о переплетении рассказов и сплетении нарратива с читателем. По метафоре Плант, в глобальной сети слова, изображения, тексты, высказывания, аудиофайлы, компиляторы и декомпиляторы кодов плотно переплетаются друг с другом. Как множество нитей в тканях складываются в небольшой узор, так и компьютеры выдают миниатюрные для конечного пользователя результаты посредством процессов высокой сложности: «разработка компьютера и кибернетической машины, с помощью которой он осуществляет свою работу, может быть описана через придание большей скорости, сложности и миниатюризации ткачеству»<sup>209</sup>.

С другой стороны, Плант отмечает онтологическое равенство и взаимодействие между человеком и машиной, причем взаимодействие глубокое и интимное. Машина больше не отчуждена от человека, человек не смотрит на неё как на объект эксплуатации, он видит в ней все меньше помощника и все больше коллегу. Плант сравнивает это с человеком за автоматизированным ткацким станком, интегрированным своей телесностью в работу механизма. К тому же, применение вычислительной техники для коммуникации переносит сам её процесс в качественно иную среду, где субъект теряет свое отличие от объекта, поскольку и передатчики-посредники сообщения, и сами сообщения, и акторы коммуникации в сетевом пространстве имманентно для него

---

<sup>208</sup> Plant S. The Future Looms: Weaving Women and Cybernetics // *Body & Society*. Vol 1. Issue: 3 – 4. 1995. – P. 46.

<sup>209</sup> Ibid.



закодированы одинаково. Это, по мнению Плант, делает мир киберпространства децентрализованным, где агентность, то есть способность продуктивно взаимодействовать с окружением, не требует субъективности и субъекта, то есть целеполагающего и рефлексизирующего существа<sup>210</sup>. По словам Плант, в цифровой среде субъекты теряют свое качественное отличие от объектов: «автоматизация коммуникаций сплавляет средство и сообщение, способы и цели»<sup>211</sup>. Для понимания собственно взаимодействия между объектами Плант использует термин «линия»: «линии становятся более важными чем точки, которые саморазрушаются в ризоматические сети и больше не функционируют как контролирующие узлы»<sup>212</sup>.

Как машинную идентичность в интернет-пространстве описывает Ник Лэнд. О многом касательно Лэнда мы знаем благодаря его ученикам, в первую очередь Марку Фишеру и Иэну Гамильтону Гранту. Сам Лэнд был своеобразным экспериментатором в философии – его работы отличает намеренно бедные на аргументацию суждения, постоянные отсылки к научной фантастике, использование цитат из массовой культуры, употребление настоящего времени и обращение к читателю на «ты», в некоторых случаях Лэнд мог внезапно перейти на двоичный код или использовать «кракозябры» вместо букв. Это схоже с его карьерой и жизнью: неприязнью к академическому письму, тому, что называют рациональным мышлением, бюрократии, экстравагантным проведением лекций и семинаров, разумеется, постоянному употреблению наркотиков<sup>213</sup>. По мнению некоторых своих учеников, Лэнд оставался в рамках философского стиля, но низводил его до безумия, чтобы философская, а не фантастическая теория, в нем узнавалась, но оказывалась чрезвычайно грубой и неакадемической: «его реакция на эту гиперрациональную тюрьму академической философии

---

<sup>210</sup> Plant S. Zero and ones. Digital Women and the New Technoculture. London: Fourth Estate, 2016. – 320 p.

<sup>211</sup> Plant S. Binary sexes, binary codes. URL: [t0.or.at/sadie/binary.htm](http://t0.or.at/sadie/binary.htm) (accessed 17 May 2024)

<sup>212</sup> Ibid.

<sup>213</sup> Machay R. Nick Land: An Experiment in Inhumanis. // Umelec, Vol 16. 2012.

заклучалась не в том, чтобы отступить от нее, а в том, чтобы ускорить ее до такой степени, что она взорвется»<sup>214</sup>. Лэнд доказывал, что человек всегда был нечеловечным, поскольку его бессознательное носило машинный характер, потенциал которого освобождает киберпространство. Киберпространство привлекало Лэнда своим техническим преобразованием биосферы и одновременно воплощением научно-фантастического хоррора: вирусы трансформировались во вредоносные программы, один из видов которых называется червем, жуки становились багами. Главной проблемой Делеза, которого Лэнд активно читал и комментировал, является витализм. Виталистическое подразумевает духовное как оппозицию. Лэнд выступал против духовного, поскольку оно неизбежно утверждало жизнь и человеческий разум, тогда как для Лэнда важными были одновременно материализм и фрейдовское влечение к смерти. Материализм для Лэнда был материализмом не-органического, не-живого, безжизненной планетарной системы. Природа существует автоматически в обход не только смыслов, духа и сознания, но и в обход всех живых существ. Человек стремится стать безжизненным автоматом, стремится к смерти и холодной материи. Киберпространство раскрывает потенциал бессознательного, оно переводит человека в безличный машинизм и не-репрезентативный поток. Кибернетика становится киберготикой и превращает биосферу в техносферу<sup>215</sup>. Тело без органов должно сбросить все человеческое и стать безжизненным, а значит, распасться на потоки интенсивностей, ускориться, стать одновременно безумной и механической<sup>216</sup>. Из этой концепции выводится поведение Лэнда – срывы текста в нули и единицы демонстрирует шизофренический поток, функционирующий, машинирующий, но не обремененный смыслами.

---

<sup>214</sup> Fisher M. Is Nick Land the most important British philosopher of the last twenty years? URL: [markfisherblog.tumblr.com/post/32521254502/is-nick-land-the-most-important-british](https://markfisherblog.tumblr.com/post/32521254502/is-nick-land-the-most-important-british) (accessed 17 May 2024)

<sup>215</sup> Лэнд Н. Сочинения в 6 томах. Том 2. Киберготика. М.: Гиле Пресс, 2019. – 208 с.

<sup>216</sup> Land N. Machinic desire. // *Textual Practice*. London: Routledge, 2012. – P. 471 – 482.

Из такого видения Лэнд интерпретирует сетевое пространство как фактически случившийся отрыв от институциональных практик. Интернет раздроблен, при этом интернет крайне интегрирован, его части сообщаются друг с другом. Субъекта в киберпространстве характеризует тотальная мгновенность и крайняя близость с другими субъектами, что разрушает как объективность, так и индивидуальность. Лэнд уверен, что метрика современных информационно-цифровых систем разрушает границы и одновременно с этим солидаризирует и сплачивает общество, но в итоге получается такое общество, где индивидуальная равна нулю и одновременно повсеместна, где люди могут репрезентировать себя любыми путями, но одновременно обнаруживают себя связанными со всеми другими: «диаграммы технорепликатора рубят на куски историю антропоцентризма, в то время как глобальное единство неизлечимого социума ослабевает до невышедшего за рамки (читай, реального) нуля — или до эффективного абстрактного масштабирования»<sup>217</sup>.

Кэтрин Хейлс в «Как мы стали постлюдьми»<sup>218</sup> предлагает замену материальной метрики тел информационной. Постчеловеческий субъект для Хейлс не обязательно должен обладать реальным телом, он просто должен быть воплощен, иметь какую-то платформу для актуализации, и эта платформа не обязана быть материальной. Начать следует с другого понятия, с понятия когнисферы. Хейлс несколько изменяет сюжет Харауэй о крушении в постгуманистическом мире трех границ между человеком и животным, органическим и машинным и физическим и эфирным. Если Харауэй считает, что компьютерное и человеческое представляют собой два различных гибким образом взаимодействующих вида, то Хейлс подчеркивает, что отношения между техническим (компьютерным) и человеческим не бинарны, и не существует той или иной категории (техники и органики), а существуют лишь

---

<sup>217</sup> Лэнд Н. Киберготика. // Сайт «Spacemorgue». URL: spacemorgue.com/cybergothica/ (дата обращения: 17.05.2024)

<sup>218</sup> Hayles K. How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics. Chicago: University of Chicago Press, 1999. – 366 p.

разные диссоциированные сущности-носители информации. Органики и техники не существует потому, что это – информационные категории. В мире скорее присутствует пронзающая все отношения когнитивная сфера, главные отношения в которой – обмен информацией<sup>219</sup>.

Нефиксированные роли и взаимоисключающие обмены между вычислительными и человеческими агентами усиливают их совместную эволюцию, тем самым увеличивая зависимость и уменьшая дифференциацию. Далее Хейлс утверждает, что уменьшению дисперсии частично способствует реконфигурация товаров. В бестелесной системе, где сущности определяются своими элементами, а не индивидуальной целостностью, информация является более ценной валютой, чем метрика материальности. По мере превращения нематериальных свойств в товар информационная иерархия подчиняется той сущности, которая более способна производить наиболее ценные данные в любой момент времени. По этой логике вычислительные системы теперь имеют возможность достичь уровня контроля, сравнимого с человеческим. Что означают последствия этой информационной метрики и лишение материи главенства для человека? Говоря о человеке, Кэтрин Хейлс развивает постгуманистические идеи Харауэй о пересборке субъекта, но при этом переосмысляет понятие тела и одновременно предлагает информационную основу для реализации политического мифа об обществе киборгов. Хейлс отмечает, что само по себе человеческое тело как материальный объект никогда не обладает автономностью и собственной ценностью. Тело в нашем материальном мире – место для хранения, реализации и передачи информации. Но при этом для существования общества информационность имеет гораздо большее значение в плане мобильности, поддержания того или иного дискурса, воплощения субъектности и субъективности, в экономике и политике, чем «контейнер», который позволяет этой информации реализоваться. Примерно как вода в бутылке важнее для поддержания жизни в организме, нежели сама

---

<sup>219</sup> Hayles K. *Unfinished Work: From Cyborg to Cognisphere.* // *Theory, culture & society.* Vol 23. Issue 7 – 8. 2006. – P. 159 – 166.

бутылка: если перелить воду, допустим, в чашку, то функция воды при этом будут неотличима для организма. Таким образом, и материальное тело может быть заменено на что-то иное, что будет также производить и передавать информацию, которая будет обладать аналогичной значимостью для отправителя и получателя этой информации. Мы по-прежнему останемся самими собой, даже если исчезнет то, что нас вмещает. Однако материальность важна не для сознания, а для опыта, для паттернов не самоидентификации, но самоощущения, и иное место реализации должно иметь возможность испытывать опыт.

Альтернативой для материальности Хейлс видит виртуальность. Виртуальность она понимает как сущность культурного сдвига к цифровизации, как пересечение физического и информационного. Отвечая на опасения, согласно которым виртуальность превратит сознание в субъективность без тела, Хейлс отделяет понятие «телесности», которое в английском языке пишется как *embodiment*, то есть также «воплощение», от понятия «тела». Телесность – воплощение разума в какой-либо форме, она зависит от контекста, от положения. Тело – один из вариантов телесности. Хейлс считает, что «нет существенных различий между физическим существованием и компьютерным моделированием». Мы можем отказаться от тела и материального мира в пользу компьютерного существования. Кэтрин Хейлс считает, что с постгуманистической точки зрения «нет никаких существенных различий между физическим существованием и компьютерным моделированием»<sup>220</sup>. Наша субъективность нуждается в телесности, в воплощении, и виртуальность может быть иным воплощением, предоставляя иной опыт. Хейлс использует метафору скевоморфизма – техники дизайна графического пользовательского интерфейса, элементы которого делаются визуально или функционально схожими со своими реальными аналогами, как, например, текстура дерева и рисунок прошивки на краях экрана в электронных книгах. Скевоморфизм ставит своей задачей создать

---

<sup>220</sup> Hayles K. How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics. – P. 284.

не реализм, а реалистичность<sup>221</sup>. Именно этими качества обладает виртуальная реальность – она имитирует материальный мир, но при этом является технически и визуально чем-то иным.

## § 2. Виртуальная реальность: от онтологии до технологии

Что такое «виртуальная реальность»? Слово «виртуальное» происходит от латинского слова «virtus», которое образовалось от корня «vir» – «мужчина». Первоначальное значение «virtus» в латыни – «мужество», «храбрость», «отвага». Затем, через расширение атрибуции – «добродетель». Из этого корня происходит имя спутницы Марса, богини доблести и военной силы Виртуты. В средневековой схоластике «virtus» употребляется в качестве одного из эквивалентов греческого понятия «δυναμις» («возможность») в ходе анализа схоластами работ Аристотеля, где ещё один латинский эквивалент – «potentia» («потенция»). Потенция по Аристотелю есть материя, которая может принять какую-либо форму, но не любая, а что содержит возможность возникновения в себе самой. Этот термин переводился как «potentia» обычно там, где нужно было обозначить ещё не проявленное или не актуализированное, и как «virtus» там, где нужно было обозначить движущую силу проявления, толчок, импетус, возможность возможности. Так, Фома Аквинский различал идеальную «potentia» еще не сотворенного в Боге и материальную «potentia» еще не сущего в сотворенной вещи, а «virtus» у него обозначает переходный акт с более низкой ступени иерархии бытия на более высокую: например, формирование из простых вещей сложных. У Дунса Скотта есть концепция виртуального акта, предполагающего вариативность возможности до её осуществления в формообразующем акте<sup>222</sup>. Василий Великий в «Беседах на шестоднев» вводит виртуальным состояние бытия, которое имеет возможность реализоваться, но до сих пор не возникло и поэтому находится в подвешенном состоянии – это и не

---

<sup>221</sup> Ibid. – P. 13 – 18.

<sup>222</sup> Osborne T. Thomas Aquinas And John Duns Scotus On Individual Acts And The Ultimate End. // Philosophy and Theology in the Long Middle Ages. Vol. 105. 2011. – P. 351 – 374.

воображение, не вымысел и с другой стороны не нечто осуществляемое или завершенное.

Можно выделить в целом три способа отношения виртуального к актуальному. В первом случае виртуальное порождает актуальное, во втором случае виртуальное и актуальное находятся не в отношении причины и следствия, а в вертикальной иерархии и выражают два уровня реальности, в третьем случае актуальное порождает виртуальное. Первый способ отношений виртуального и актуального означает созидательную силу в виртуальном, исходит от Аристотеля, затем развивается вышеупомянутыми схоластами и завершается Делезом, где понимается как развернутое поле имманентности всего сущего, все возможности становления разнообразных вещей и силу происхождения этого становления. Критикуя телеологию Аристотеля, Делез помещает виртуальное и актуальное в одно пространство становления бытия, схожее со Спинозовской субстанцией, где все категории пребывают в единстве. Виртуальное здесь перестает быть вторичным и становится более полным, чем актуальное, которое складывается из разных виртуальностей в ситуативную сборку<sup>223</sup>. Спекулятивный реалист Квентин Мейясу, комментируя связь Делеза и Бергсона, называет виртуальность «онтологическим условием аутентичного становления, то есть – непредсказуемого творения нового аутентичного становления и непредсказуемостью творения нового»<sup>224</sup>.

Во втором способе отношений виртуальное и актуальное находятся в метрических расположениях друг к другу и характеризуют полионтическое бытие, в котором существует два или несколько уровней реальности. Здесь виртуальность понимается как «псевдоматериальный», «иллюзорный» или «неподлинный» способ существования и воздействия предметов, явлений или отношений. Например, в физике виртуальное производит эффекты, характерные для вещественного (то есть выражаются «поверхностно»), но не может быть строго зафиксировано и однозначно определено. И. Бернулли ввел понятие

---

<sup>223</sup> Делез Ж. Спиноза. М.: ПЕР СЭ, 2011. – 478 с.

<sup>224</sup> Мейясу К. Вычитание и сокращение: Делёз, имманенция, материя и память. – С. 25.

виртуальных частиц для обозначения не оказывающих влияния на механическую систему перемещений бесконечно малых частиц. Если реальные частицы распадаются на ненаблюдаемые виртуальные, как электрон порождает виртуальные фотоны, то виртуальная частица все равно исчисляется математически как объект и переносчик физических взаимодействий. Виртуальные частицы имеют не только математические характеристики, но и физические. В.С. Готт считает, что мы можем создавать виртуальные частицы, использовать их для воздействия на другие частицы, воздействовать на них и превращать в действительные частицы<sup>225</sup>. Для этого нужно предполагать массу, спин, заряд и другие характеристики этих виртуальных частиц и исходить из них при экспериментальной деятельности. Если одни виртуальные частицы обладают существенными признаками, отличающимися их от других подобных частиц, то они обладают сущностью. Таким образом, обладая параметрами, они существуют хотя бы нематериально, но квантор существования к ним применим. В другом варианте содержания второго типа отношений виртуальное понимается как существующее, но сконструированное искусственно и не обладающее некоторыми существенными признаками актуального аналога. Виртуальные государства – это государства без претензии на глобальную значимость, имитирующие свою независимость и не обладающие фактически суверенной территорией и монополией на насилие (вроде любого «княжества на дачном участке» или острова-платформы Силенд). Жан Бодрийяр называет виртуальной реальностью пространство симулякров, в которых восприятие действительности опосредуется, в результате чего теряется границами между действительными фактами и их обозначениями, причем виртуальное становится для сознания индивидов и в конечном итоге для всей постмодернистской культуры более действительным и значимым, чем сама реальность, абсорбируя эссенциальные значения реальных событий и заменяя их знаками, к сущности не

---

<sup>225</sup> Готт В.С. Философские вопросы современной физики. Учебное пособие. М.: «Высшая школа», 1972. – 416 с.



отсылающими<sup>226</sup>. Интересное применение понятию «виртуальный» предложил Антонен Арто. Он использует концепцию виртуального театра в противовес театру пассивности и отсутствия «остроты», в котором актеры лишь произносят заученные реплики, будто читают с выражением текст, будучи отчужденными от судьбы героев, понимая, что все вокруг лишь иллюзия, которая закончит с окончанием оговоренного времени спектакля. Виртуальный театр образует искусственную, но в ту же время внутренне наполненную глубоким содержанием среду активных взаимодействий актеров, которые не просто играют, но живут своими героями, подвергая себя как наслаждениям, так и риску; среду, которая соприкасается с реальным миром, со зрителями, вовлекая их, в том числе телесным образом, в представление<sup>227</sup>. Леушкин Р.В. в статье «Виртуальный объект как проблема конструктивного реализма» дает следующее определение: «виртуальность – это обозначение совокупности свойств объекта или процесса, лежащих в области теоретической или эмпирической неопределенности»<sup>228</sup>, причем бывает виртуальность разной степени неполноты, а реальность (или актуальность в нашей терминологии), соответственно, бывает разной степени существенности.

Объединяющей вышеописанные подходы является концепция С.С. Хоружего. Хоружий использует для обозначения виртуального в триаде Аристотеля не потенцию, а энергию. Вслед за Делезом критикуя наличие у всего цели и стремление к завершенности всего сущего, он придает энергии характеристику первопричины: энергия может остаться без двух других сообщающих частей, то есть без потенции и энтелехии, и тогда она станет самой в себе существующей и творящей. В такой форме энергия творит «необналичиваемые» события, которые не станут завершенными, выведенными в стопроцентное «наличие» ни в один момент времени, то есть будут находиться

---

<sup>226</sup> Бодрийяр Ж. Пароли. От фрагмента к фрагменту. Екатеринбург: У Фактория, 2006. – 200 с.

<sup>227</sup> Арто А. Театр и его двойник. СПб: Симпозиум, 2000. – 448 с.

<sup>228</sup> Леушкин Р.В. Виртуальный объект как проблема конструктивного реализма // *Фундаментальные исследования*. №6 (часть 7). 2014. – С. 1553.

в ситуации постоянного становления. Такие события С.С. Хоружий и называет виртуальными в противовес субстанциональным установившимся событиям. Виртуальные события не есть потенциальные или возможные события, также это не есть иллюзорные события. Процесс движения, имеющий целевую причину, отсылающую к форме, не является ключевым в учении Хоружего. Это скорее выдвигание, первичный толчок, импульс. Он не имеет цели, но главное в нем его энергичность, импульс, с помощью которого совершается этот толчок. Виртуальные события, таким образом, не имеют целевой причины. Они также не имеют формальной причины, потому что первичный импульс, хоть и исходит из потенции, но не обладает формой, которая могла бы быть облечена во что-то, могла бы иметь структуру. Виртуальные события не завершаются в материальности, но могут временно материализовываться, при этом их материя не стремится быть подлежащим какого-либо предиката. Таким образом, единственная причина существования энергии – это движущая причина сама по себе. Движущая причина у Аристотеля выражает не сам процесс движения, а его исходный пункт или его двигатель, тогда как движущая причина в онтологии виртуального Хоружего есть и исходный пункт себя, и сам двигатель, потому что оно продиктовано только самим собой, тем, что оно есть энергия. Комплекс этих чисто энергетических, виртуальных событий образует виртуальную реальность, в котором бытие не может сформироваться до конца, не может перейти на свою стадию энтелехии. Поэтому С.С. Хоружий называет виртуальную реальность «недо-родом» бытия (виртуальная реальность «...опознается как своеобразный суб-горизонт в горизонте энергий «здешнего истока», представляя собою не род, но недород бытия»), реальностью, не до конца рожденной, не достигшей постановки в род, то есть в эссенциальную плоскость.

Третий подход обратен делезовскому – виртуальное порождается актуальным, и этот подход знаменует собой переход к техническому рассмотрению виртуального. Он был популяризирован Джараном Ланье, сооснователем компании-разработчика электронной визуализации VPL Research,

который заимствовал термин из физики, таким образом, развив понимание виртуального как существующего, но иллюзорного, добавив к этому знак равенства между иллюзорным и искусственным и объявив, что искусственный мир можно создать посредством цифровых технологий. У Ланье виртуальная реальность понимается как имитация искусственной среды и её восприятия сенсорными интерфейсами, то есть устройствами, связывающими органы чувств человека и образы, создаваемые кодом программы. Идея погружения в искусственный мир не нова: ещё в 1957 Мортоном Хейлигом было запатентовано устройство Сенсорам «театр переживаний». Это была небольшая коробка вроде игрового автомата с подвижным стулом внутри, цветным дисплеем, излучателями запахов, вибрирующим креслом и стереофонической звуковой системой. Сенсорам имитировала для зрителя, например, проезд на мотоцикле по городу – на экране было изображение с камеры от первого лица, кресло вибрировало, вентилятор имитировал ветер, из динамиков звучал шум города. Излучатели доносили запахи закусочных или выхлопных газов. В 1960 Хейлиг предоставил патент на «телесферную маску», которая является предшественником VR-шлемов. В любом случае, именно Ланье ввел термин *виртуальной реальности*, который с тех пор стал всё чаще использоваться для обозначения тех пространств, нарративов и полей деятельности субъекта, что порождены информационно-цифровыми технологиями и, следовательно, являются условными, зависящими от работы порождающего их оборудования с одной стороны и от восприятия и воздействия субъекта с другой. Теория виртуальности как порожденного ложилась на популярные в то время произведения в жанре киберпанк и научной фантастике о мирах, созданных компьютерами и населенными погруженными в них людьми. Постепенно виртуальной реальностью стала именоваться не только технология создания искусственной среды с непосредственным погружением в её топологию, но и интернет-пространство. Какое определение виртуальному в контексте порождения его актуальным мы можем дать сегодня? Александр Петрович Сегал предложил следующее: «поле образов, эмулирующее с той или иной степенью

схожести время, пространство, расположенные в нем объекты, действующие субъекты и взаимосвязь между ними»<sup>229</sup>.

Эмуляция здесь означает подражание или копирование. При этом эмуляция отличается от симуляции. Эмуляция – это воспроизведение системы, структуры или одного объекта в другой среде в его полном объеме и с сохранением всех его сущностных характеристик. Эмуляция от копирования отличается тем, что эмуляция ограничена неким магическим кругом, замкнута внутри себя и взаимодействие с ней не приведет к тем последствиям, к которым бы привело аналогичное воздействие на оригинал. Примеры эмуляции – тестовые версии программ для обучения персонала, программа для запуска программ одной операционной системы в другой (программы Windows в Linux или игры с PlayStation на персональном компьютере), подключение к телевизору генератора-анализатора тестовых сигналов. Симуляция – это моделирование и воспроизведение объекта без сохранения его в полном объеме и без сохранения всех его сущностных характеристик, имитация отдельных свойств и функций оригинала в рамках поставленных производственных или художественных задач или имитация оригинала в абстрактном виде. Примеры симуляции – тестовая кабина машиниста, пилота, вышеупомянутый театр переживаний Хейлига и виртуальный театр Арто. Это слово может использоваться для описания отражения идеи в вещи у Платона. Это важное разграничение, и оно помогает нам понять, что виртуальная реальность не эмулируется, а именно симулируется. Объекты в виртуальной реальности являются не аналогами, равнозначными актуальной реальности, а моделями. К примеру, электронная почта не копирует почтовые ящики и процесс доставки писем, а симулирует объекты и процессы, предметы в видеоигре являются не аналогами, а моделями, автосимуляторы не копируют езду на автомобиле из актуальной реальности в виртуальную, а симулируют её в разной степени реалистичности.

Здесь мы подходим к другому разграничению реализма и реалистичности.

---

<sup>229</sup> Сегал А. П. Образ будущего или виртуальная реальность? О пространстве формирования личности. // Профессиональное образование в современном мире. №7 (4). 2017. – С. 1381.

Реалистичность – это приближенность образа к базовой реальности, которая всегда в некоторой степени её искажает, упрощает или делает условной. В видеоиграх низкий уровень реалистичности отражаемого процесса называется аркадным. Так, в аркадных шутерах (англ. Shooter – «стрелялка») оружие не перегревается, у него нет отдачи, иногда не нужно перезаряжаться, в аркадных гоночных играх упрощена физика повреждений, сцепление с дорогой, управляемость машины сведена к нажатию четырех клавиш со стрелками или WASD. В шутерах с претензией на высокую реалистичность оружие может ломаться, перегреваться, возможны рикошеты, в некоторых симуляторах снайпера необходимо учитывать баллистику пули, направление и силу ветра, в «реалистичных» автосимуляторах физика повреждений автомобилей близка к оригинальной, для управления требуется регулировать степень нажатия на педаль газа и тому подобное. Реализм – это правдоподобие, мимесис, стремление к объективному отражению действительности. В данный момент этот термин релевантен к сюжетной составляющей.

Для лучшего понимания виртуальности как поля образов рассмотрим Галкина А.И, который также утверждает, что в виртуальной среде нет вещей, но есть образы. Вещь способна эксплицироваться в других вещах в иных образах, нежели её стандартная чувственная форма (например, в фотографии). Эта экспликация, проявление может быть неосознанным физическим процессом или управляемым субъективным процессом. Сущность образа, в отличии от вещи, полностью сводится к самому образу, то есть к своему изображению, тогда как сущность вещи шире, чем вещь. Образ, возникая в другой вещи, формирует в ней образное пространство той вещи и той сущности, из которой произошел перенос. Так, зеркало – образное пространство отражения, собственно, образов физических объектов перед ним. Виртуальная реальность – это пространство образов, отсылающих к вещам, но не являющихся ими. Виртуальная реальность по Галкину имеет аллегорический характер, а не символический (как в мифе или в кинофильме), поскольку «образы виртуальной реальности не обретают свою сущностную предметность, являясь эпифеноменом её носителя и энергий,

воплощенных в нем»<sup>230</sup>. Сегал А.П. при этом замечает, что виртуальный мир представлен пользователю непосредственно как восприятие, поскольку пользователь не опосредует предметное поле умственно, потому что архитекторы виртуального мира выбрали качества симуляции за него<sup>231</sup>. Однако для нас это не значит, что в виртуальной реальности нет субъектности. Как в эмуляции, так и в симуляции субъектность её пользователя в значительной мере усечена – в первом случае из-за невозможности эмуляции производить эффекты на окружающую среду, а значит и ограничения пользователя в целеполагании, во втором случае из-за условности симуляции и определимости качеств её элементов автором или разработчиком, который является единственным полноценным субъектом. Но усечение субъектности не есть её отсутствие – так, субъектность выражена в выборе (пусть и ограниченном) способов оперирования виртуальными моделями и виртуальным пространством.

Мы можем разделить виртуальную реальность на три вида, каждый из которых обозначает одновременно способ существования виртуального и обособленность виртуальной среды от актуально существующего «физического» мира: глобальную сеть Интернет, графические экранные симуляции и симуляции с погружением в заэкранное пространство сенсорными интерфейсами.

Интернет дополняет актуальную реальность виртуальной вербальностью и информативностью или, иными словами, трансформируют информацию и коммуникацию из актуального мира в виртуальную форму в различных качествах – в тексте, в асинхронном обмене аудио- и видео-сообщениям, в синхронном общении в реальном времени посредством аудио и видеосвязи, в аудиовизуальном способе передачи информации – это видеоролики, аудиозаписи, фотографии продаваемых на онлайн-рынке вещей и спутниковые снимки на интернет-картах. Интернет объединил в себе существующие до этого

---

<sup>230</sup> Галкин А.И. Философские проблемы виртуальной реальности. // Известия вузов. Северо-Кавказский регион. Общественные науки. №4. 2004. – С. 4.

<sup>231</sup> Сегал А. П. Образ будущего или виртуальная реальность? О пространстве формирования личности. – С. 1383.

на практическом уровне разрозненно телекоммуникационные и медийно-информационные сети, позволив и транслировать информацию, например, новости, и обсуждать её. При желании воспроизвести в интернет-пространстве кардинально иную идентичность или постоянно менять их, человек встретится с проблемой недостаточной иммерсивности, погруженности в среду, поскольку интернет является прежде всего текстовым, символьным. Он не визуализирован, а там, где визуализирован (например, в Zoom или Skype), вынужден демонстрировать свое реальное тело и испытывать определяющие и закрепляющие реальные же статусы социальные коннотации других участников коммуникации. Таким образом, сетевая коммуникация остается либо неполной, не до конца воплощенной, не-телесной, либо вынужденно тесно связанной с физической реальностью тела, места, нагруженности оптического доступа.

Другая виртуальная среда – графическая анимированная симуляция, где путем плоскостных или имитирующих объем изображений на мониторе симулируется пространство, движение и время. Чаще всего речь здесь идет о видеоигре. У любой видеоигры есть три основные части – это графическое пространство, представленное на мониторе, имитирующее определенные физические свойства моделей объектов, с которым пользователь может опосредованно взаимодействовать, внутренние условия и техники производства, которые определяются её программным кодом и отвечают за механику взаимодействия (они называются геймплеем), внешние приспособления связи и медиации (устройства ввода-вывода). В современных видеоиграх геймплейные (процессуальные) и графические элементы, хоть и неизбежно присутствуют и делают игру игрой, порой становятся менее важны, чем повествовательные (нарративные) и культурно-символические (сеттинговые). Что такое нарратив? В классическом определении это последовательное изложение сюжета согласно логике происходящих в тексте событий. Нарратив подразделяется на дискурс, культурно-символический фундамент происходящих действий, фабулу, то есть последовательность реальных или вымышленных событий, составляющих объект данного дискурса и

нарративу – само событие рассказывания. Сеттинг – это художественная совокупность окружающих условий и обстоятельств, определяющих культуру игрового мира. Все это вместе образует искусственную художественную среду. Но если традиционные искусственные среды с сюжетом и пространственной демонстрацией альтернативного мира вроде книг или фильмов обычно существовали в рамках линейного и последовательного нарратива и не предполагали прямого доступа в свое содержание, то видеоигровые искусственные среды, во-первых, обладают нелинейным нарративом, а во-вторых, позволяют быть в нем субъектом художественного действия, который преобразует художественное пространство и непосредственно участвует в нарративе, двигая его вперед. Да, Х-Г. Гадамер<sup>232</sup> и П. Рикер<sup>233</sup> писали, что каждый читатель художественной или философской книги в тексте открывают самого себя и рассказывают свою историю, а Р. Барт выявил возможность множественной интерпретации, но эта вовлеченность в текст как нарратив не означает непосредственное переживание «от первого лица» *структуры* текста. Текст можно прожить как смысловое переживание, но нельзя проникнуть в искусственную среду эмпирически, оказаться в топосе, в месте разворачивания событий. Графическая симуляция может это предоставить, хотя и не может интегрировать игрока в топос, потому что он отчужден экраном, но он, тем не менее, визуально представлен и позволяет с ним взаимодействовать. Именно это взаимодействие позволяет дополнять реальность текста (игрового «текста») как никогда раньше. Более того, текст игры перформативно, объективно, а не только в мыслях читателя меняется от его действий. Во многих играх с нелинейным повествованием действия и решения игрока отражаются на ходе внутриигрового повествования, определяют последовательность событий и, в конце концов, их исход (концовку). Видеоигры, по мнению игроведа Грэма Киркпатрика,

---

<sup>232</sup> Гадамер, Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики. М.: Прогресс, 1988. – 704

с

<sup>233</sup> Рикер П. Время и рассказ. Книга и исторический рассказ. СПб.: Университетская книга, 1998.

– 313 с.



представляют собой не просто состязательный или развлекательный процесс, к которому относятся обычные игры, а новую форму творческой деятельности, новый вид культуры<sup>234</sup>. Сюжеты видеоигр могут быть очень глубокими, поднимающими серьезные социальные и психологические вопросы. Например, квест *To the Moon* о проблемах старения и воспоминаниях или экшен-приключение *Hellblade: Senua's Sacrifice*, где приключенческий сюжет, основанный на германо-скандинавской мифологии, одновременно является метафорой борьбы героини с преследующим ее психозом. Канон *The Elder Scrolls* с ее собственным мифом о сотворении мира, различными божествами, политическими противостояниями и языками разных рас по объему информации и проработанности не уступает литературным вселенным вроде «Властелина колец» или «Игры престолов». Порой в видеоиграх сюжет является важнее геймплея, и геймплей буквально приходится терпеть ради сюжета (как в *Deadly Premonition*). Видеоигры, таким образом, визуализированы и предоставляют не текст или видеоролик, а альтернативный реальному мир, схожий, таким образом, с мирами из художественных произведений. Частичная субъектность игрока выражается именно в действиях в рамках нарратива, но нелинейным образом, а также в условной свободе перемещения, выбора средств достижения сюжетной цели. Ещё большим уровнем субъектности обладают игры, предоставляющие пользователям инструментарий для создания собственных «игр внутри игры» вроде *Roblox*, а также игры, в которых возможно создание своего аватара в противовес зависимого от сюжета персонажа, но это мы разберем ниже. Однако в видеоигре пользователь осознает оптическую и чувственную опосредованность его пребывания в смоделированном мире, поскольку пользуется периферийным оборудованием, предназначенным для передачи сообщения компьютеру, который, в свою очередь, вносит изменения в игровой процесс. Модель, которой управляет играющий, в данном случае отчуждена от игрока. Событийность, повествование, само графическое пространство опосредованы экраном.

---

<sup>234</sup> Kirkpatrick G. The formation of gaming culture: UK gaming magazines, 1981–1995. NY: Palgrave MacMillan, 2015. – 139 p.

Персонаж или аватар в игре для игрока остаются лишь элементом оптически актуального «экранного» предметного поля, как таковой является фигурка в настольном хоккее.

Кардинально глубоким уровнем интеграции пользователя в управляемую модель и в пространство симуляции обладает технология виртуальной реальности, где связь между полем образом симуляции и органами чувств человек достигается при помощи сенсорных интерфейсов и аудиовизуальных дисплеев. Она не просто предоставляет игроку некую проекцию виртуального мира, но интегрирует его в этот мир и заставляет имманентно переживать его как актуальный. Виртуальный мир при этом воспринимается не как представление, а как *замещение*. Пространство виртуального мира интроспективно воспринимается как действительно трехмерное пространство, заполняя собой поле зрения пользователя, тогда как 3Д-графика на мониторе компьютера является лишь псевдо-трехмерной графикой, как сфера или куб, нарисованные на бумажном листе. Взаимодействие с виртуальными моделями предметов достигается не при помощи опосредованного управления мышью или клавиатурой, что лишь симулирует действие, а моторикой рук, которая проецируется на руки (или их подобие) управляемой модели и эмулирует моторику, причем здесь есть именно проекция рук, а не их расширение в терминологии М. Маклюэна. Такого не могут достичь контактные игры, от охоты на летящих в экране уток с помощью джойстика-винтовки до симулятора танцев, в котором персонажи на экране двигаются в такт нажатиям пальцами на танцевальном коврике с датчиком движения. Во всех этих играх, пусть они даже и увеличивают эффект непосредственного взаимодействия, нет эффекта присутствия. Виртуальная реальность с погружением в неё сенсорными интерфейсами и аудиовизуальными дисплеями не просто увеличивает «размерность» искусственной области, а позволяет пользователю наблюдать за смоделированным миром, находясь внутри его топологии, и взаимодействовать с симуляцией, испытывая ощущение непосредственного контроля и отождествления своих манипуляций с действиями взятого под контроль

внутриигрового персонажа или аватара. Здесь искусственная область заполняет собой все пространство и заменяет актуальную, таким образом, что пользователь априори понимает, что находится в виртуальном мире, и для некой интенциональности ему требуется не более чем воспринять предмет так, как он его воспринимает в актуальной реальности, а не фокусировать свой взгляд на мониторе, объединяющем всю виртуальную предметность сразу.

Помимо ощущения имманентности мира, игрок, видя из глаз управляемой модели, ощущает себя через псевдо-материальную «телесность» персонажа или аватара – через головные дисплеи и датчики положения головы в пространстве, джойстики и перчатки, датчики положения зрачка. «Телесность» здесь, как у Хейлс, можно назвать виртуальным воплощением. Процесс воплощения в виртуальности и факт замещения актуального мира часто в контексте технологий виртуальной реальности называется погружением, а сама виртуальная реальность с погружением называется просто VR-технологией (от англ. Virtual Reality). Понятие «погружения» мы заимствуем из работ О.И. Елховой, которые наиболее примечательны разработкой авторского «индекса виртуальности». Он имеет следующий вид: «VR Index = Im(m)\*Inv(n)\*Int(p)», где Im – это погруженность (англ. immersion), Inv – вовлеченность (англ. involvement), Int – interactivity (интерактивность). Если коэффициенты составляющих высоки, то можно говорить о высоком индексе виртуальности, в котором человек захвачен виртуальным миром настолько, что воспринимает его как актуальный, то есть граница между актуальным и виртуальным миром становится неочевидной<sup>235</sup>. Тут следует добавить, что она не очевидна именно в погружении, именно в непосредственной данности виртуального мира сознанию субъекта. Здесь бы подошел термин интенциональности – сознание субъекта должно быть направлено на модели и образы симуляции как на целое, он должен концентрировать на них внимание таким образом, чтобы комплексно вся

---

<sup>235</sup> Елхова О.И. Индекс виртуальности: философское обоснование. // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Сер.: Гуманитарные и социальные науки. 2021. Т. 21, № 3. – С. 99 – 107.

направленность складывались в единое переживание, проживание симуляции (и это достигается проще и непосредственно, чем при отчуждении виртуальности монитором). Когда такая виртуальная интенциональность по каким-то причинам исчезает, субъект четко осознает, что находится в симуляции и что между ней и актуальным миром существует граница, если только субъекта не обманывают и если только мы не достигли «технологической сингулярности» и симуляция достигает детализированности актуального мира, как в гипотезе «все мы живем в симуляции» Н. Бострома<sup>236</sup> (и тут снова надо, чтобы субъекта кто-то обманывал или чтобы у него были расстройства памяти). Вернемся к определению погруженности: это «охваченность органов чувств пользователя искусственно созданной средой, с которой он имеет возможность взаимодействия»<sup>237</sup>. Устройства виртуальной реальности не только вводят тело в искусственную среду, но и обеспечивают обратное воздействие. Это и силовая обратная связь, как, например, перчатки. Они могут не только обеспечивать ввод требований пользователя в мир симуляции, но и анализировать виртуальную среду и менять давление в надувных элементах у подушечек пальцев, создавая ощущение сопротивления. VR-костюмы обеспечивают силовую обратную связь по всему телу пользователя, а также могут симулировать поверхностную чувствительность – в том числе болевую. Этот эффект в будущем может быть усилен нейро-компьютерным интерфейсом. Нейро-компьютерные интерфейсы как системы записей активности нейронных ансамблей для реконструкции движения нейронов в отличной от биохимической среде применяются и сейчас, например, в протезировании, но технология несовершенна и не может охватить весь мозг. Правда, даже ограниченный эффект погружения может вызывать повышенное чувства присутствия за счет эффекта синестезии – отклик одной сенсорной системы на раздражение со стороны другой. Джарон Ланье

---

<sup>236</sup> Bostrom N. Are We Living in a Computer Simulation? // The Philosophical Quarterly. Vol 53. No 211. 2003. – P. 243 – 255.

<sup>237</sup> Елхова О.И. Иллюзия присутствия в виртуальном мире. // Вестник Башкирского университета. Серия: Философия и социология. Том 20. №4. 2015. – С. 1387.

утверждал, что человеку в виртуальной реальности свойственно достраивать некоторые сферы непосредственно воспринимаемого до целостной картины мира<sup>238</sup>. Обратный эффект, воспроизведение реалистичности аватаров внутри искусственного мира, может быть достигнут технологией захвата движения. В последние годы была разработана безмаркерная технология захвата движений – реальные движения в анимацию аватара переносятся за счет чувствительных к глубине изображения камер; технология переноса при этом несколько похожа на компьютерную томографию.

Итак, в такой графической симуляции пользователь не просто берет на себя управление игровой моделью, но интегрируется в альтернативную телесность и в альтернативное поле действий и ощущений. Это вызывает высокий уровень погружения и дает возможность направлять сознание на виртуальную модель, минуя отчуждающий её экран. Здесь также важно пребывание в виртуальном пространстве: пользователь окружен не комнатой с компьютером и монитором, а имманентной искусственной средой. В виртуальной реальности производится эффект присутствия в значении Х. У. Гумбрехта. Напомним, что Гумбрехт хотел реабилитировать сенсуализм, критикуя герменевтику. Присутствие для Гумбрехта – это «пространственное отношение к миру и его предметам»<sup>239</sup>, а производство присутствия – это интенсификация воздействия предмета в пространстве на субъекта. Пространственные характеристики и направленность пространства на человека для Гумбрехта являются очень важными, так как акцентируют перцептивные факторы восприятия и не выводят в авангард исключительно интерпретационные. Это дает нам возможность также обосновать важность пространства, важность другого пространства, важность отличия пространств для погруженного в виртуальную реальность субъекта. Но присутствие, делает оговорку Гумбрехт, никогда не бывает полным, поскольку его опытный характер

---

<sup>238</sup> Lanier J. Information is an alienated experience. N.Y.: Not Avail, 2006. – 285 p.

<sup>239</sup> Гумбрехт Х.У. Производство присутствия: чего не может передать значение. М.: Новое литературное обозрение. 2006. – С. 10.

всё равно нагружен семиотикой, дискурсом или языковыми значениями, таким образом, присутствие есть колебание между эффектом присутствия и эффектом значения. Мы считаем, что эффект присутствия Гумбрехта мы можем перенести в виртуальную реальность: модели-образы симуляции в ней представлены субъекту и направлены на него, но они составляют не прямое присутствие, а его эффект. Этим мы продолжаем разделение реалистичности и реализма, аналога и модели, образа и вещи. Если сокращать, то хочется сказать, что в виртуальной реальности есть «иллюзорный аналог», «иллюзорные вещи» и «иллюзорное присутствие» вместе с «иллюзорной телесностью». Но иллюзия – это кажимость, хотя в виртуальности ничего не кажется, там нет миражей и галлюцинаций (разве что художественно обусловленных – но и тогда они части одного и того же кода и пикселей), но проблема в том, что там нет материи, есть только эффекты конструирования изображения, производимые материей и выносимые ей вовне. В случае виртуальной реальности эта экстернализация материи означает фиксацию виртуальных элементов в феноменальном виде.

### **§ 3. Идентичность, телесность и интересубъективность в виртуальных мирах**

Создателем той или иной виртуальной реальности, будь это графическая симуляция или VR-симуляция, может быть вписана возможность моделирования телесности пользователем. Это очень важный момент для гибридизации идентичности. Допустим, общности или, иначе, социальные ассамбляжи в мире будущего собираются и разбираются в локальных моментах времени и не сводимы к своим частям. Они есть слияние разных элементов природы, разных индивидов, разных ситуативных дискурсов и самих ситуаций. Но за релятивной целостностью скрывается определенная в один момент времени и оттуда неизменная телесность входящих в неё индивидов. Сущность, личность, набор точек зрения и относимостей – все это, допустим, содержит за собой некое тело без органов. Но остаётся телесность. Мы не можем стать компостом, даже если мы можем заниматься компостированием, результатом «обновления» природы в вещественном плане будем не мы, не люди. Наша материя не способна к

постоянной переконфигурации, наша личность так или иначе следует из нее и с оглядкой на неё. Поэтому для достижения полной киборгизации нашей телесности нужны технологии. Последователи Харауэй видели киборгизацию в интернете: но интернет-пространство часто лишь репрезентирует актуальные социальные статусы и отношения, а также не позволяет субъекту интегрироваться в топологию виртуального мира. Дело отчасти в том, что мы физически не можем быть перформативными альтерациями себя актуальных в интернете, а отчасти в том, что с наступлением эпохи Веб 2.0. актуальное совершило интервенцию в интернет-пространство. Однако та идея, которую выдвинула Кэтрин Хейлс, кажется нам очень подходящей именно для графических симуляций: материальное воплощение сознания может быть заменено информационным воплощением. Это информационное (или виртуальное) воплощение дает возможность конструировать виртуальное тело, феноменальный образ, видимый и ощущаемый, имманентно виртуальности совершенно реально принадлежащий субъекту.

Как мы выяснили выше, в виртуальном пространстве может присутствовать нарративный элемент – чаще всего он имеется в видеоиграх, но иногда также в текстовых ролевых играх в интернете. По отношению идентичности к нарративному элементу мы можем выделить три вида идентичности, которые конструируются по-разному: персонажей, аватаров и их гибридов (которых можно назвать ролевыми персонажами). Персонажи и аватары характеризуют асимметрию между демиургом виртуальной реальности и пользователем, тогда как ролевые персонажи выражают «коллегиальную» субъектность. Персонажи обычно встречаются в видеоиграх и определены нарративом и геймплеем игры. Идентичность персонажа конструируется разработчиками игры по тем же принципам, по которым определяется идентичность персонажа фильма или книги. Она подразумевает историческую перспективу (историю жизни персонажа), систему символических характеристик и процессуальных значений, наличие цели, отношения к другим (не-игровым) персонажам. У персонажа есть predeterminedный возраст, гендер, раса, умения,

голос. Эта идентичность существует автономно от реального мира, но назначается авторами нарратива, то есть разработчиками игры. Да, здесь осуществляется проникновение в текст и субъектность в тексте, но сам текст ещё жив, в отличии от третьего «аватарного» отношения.

В ролевых играх (настольных, компьютерных, форумных) часто используется гибрид аватара и персонажа: у отыгрываемого героя есть определенная цель и заданное место в сюжете, однако вводные характеристики героя назначаются его управляющим. В ролевых играх в интернете и в настольных играх чаще всего выбираются так называемые «ролевые характеристики», то есть формализованные способности организма или личности персонажа, такие как интеллект, сила, выносливость, харизма и другие, а также специальные умения (например, убедительно лгать или становиться невидимым). Для моделирования внешности игроки могут предложить фотографию своего персонажа или, допустим, нарисовать его. В ролевых видеоиграх конструирование персонажа доступно через редакторы управляемой модели, где можно выбрать пол, расу, цвет глаз, лицевые характеристики (серия TES, серия Fallout, Outer Worlds, Cyberpunk 2077). Современные видеоигры часто стараются предоставить аудитории нелинейный сюжет с множеством веток возможного развития событий и с различными концовкам. Однако подобные развилки, если они представляют собой просто процессуальные, геймплейные выборы, не выражающие мораль героя, говорят именно о наличии в игре персонажа, а не гибрида. В играх же, где выбор игрока имеет нравственную подоплеку или перформативным нажатием нужной кнопки игроком назначает герою политические, социальные взгляды, можно говорить о наличии ролевого персонажа, даже если в них нет выбора внешности (например, это Detroit: Become Human, Heavy Rain, Until Dawn, Life is Strange, Walking Dead).

Аватар же не зависит от нарратива, хотя и может зависеть от жанровой или символической подоплеку – например, в океане у аватаров должны быть плавники. Аватар является выражением самости своего владельца через её



проекцию на виртуальный мир или через её замещение виртуальным миром. Аватар ссылается на своего владельца, тогда как персонаж ссылается прежде всего на тот сюжет и сеттинг, в котором он существует. Аватар выражает стратегии актуализации самости, но эти стратегии операционально не связаны с реальным миром. А вот символически, содержательно они могут быть с ним связаны, причем даже могут его копировать. Существует два полюса реализации виртуального образа – воспроизведение материального и социального наличия/«реального себя» и конструирование альтернативного от материального тела и актуальных социальных статусов аватара, что можно коротко назвать репрезентацией и альтерацией.

Аватар является стандартным методом раскрытия себя в виртуальности в интернете и при этом в большинстве случаев является классической репрезентацией актуального образа. Да, Интернет технически позволяет создавать вербальные или текстуальные образы и идентичности, не отсылающие к актуальным, не связанными с семьями или местами работы. В интернете можно консолидироваться с единомышленниками и решать совместные проблемы. По мнению, к примеру, Мальковой Е.Ю., анонимность в интернете заставляет коммуникантов воображать образ цифрового собеседника, позволяет избегать социального давления, стирает институт репутации, позволяет фальсифицировать идентичность автора высказывания. Однако мы можем констатировать, что несмотря на потенциальные возможности свободной репрезентации себя в Интернете, люди чаще всего не конструируют в нем новые идентичности и не представляются анонимно. Чаще форма идентичности в интернет-коммуникациях есть отражение реальной идентичности. Приход ценностей Веб 2.0. означает публичность и «развиртуализацию» киберпространства<sup>240</sup>. Примерами являются аккаунты в социальных сетях, блогосфера, общение в мессенджерах, дигитальное образование. Такая идентичность обладает низким уровнем автономии или не является автономной

---

<sup>240</sup> Мартыянов Д.С. Кризис виртуальной политики в контексте киберфеминизма. // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. №156. 2013. – С. 164 – 173.

вовсе – так, согласно некоторым современным исследованиям, идентичность в сетевом пространстве не является ни идеализацией, ни альтерацией реальной идентичности, а социальные сети есть «эффективный медиум выражения и передачи реальной личности»<sup>241</sup>. Другая тенденция – всеохватывающий характер интернет-репрезентации. Интернет-портфолио на различных сайтах, карточки с данными и фотографиями сотрудников по местам работы, легко находимый по запросу фамилии на видеохостингах ролик с публичного мероприятия. В ковидную и постковидную эпоху отмечается ещё больший рост цифровой представленности индивидов на самых разных платформах, к примеру, никуда не исчезло онлайн-преподавание, где у каждого участника должна быть включена камера. Больше никаких скрытых аниме-персонажами лиц – человек должен представляться в ещё большей непосредственности и уязвимости, чем он представляется подготовленным и заранее принявшим другую роль на лекции, вдали от своего дома, своей машины, своего быта. Авдеева И.А. считает, что сетевая дискурсивность и коммуникация никогда не станет ведущей, а всегда будет оставаться ведомой, превращаясь в обыденный элемент универсума. Интернет структурируется и «приобретает основные черты офлайнного общества, тем самым сводя на нет некоторые радикально апокалиптические прогнозы, касающиеся вероятных отрицательных последствий анонимности, либертарианства и виртуализации личности»<sup>242</sup>. Таким образом, в современном интернете личности большинства пользователей являются отражением их личностей в реальном мире вместе со всеми социальными статусами, семейным положением и религией, а благодаря популяризации распространения в интернете любого контента представленность индивида в нем продолжает расти.

Более того, вербальное пространство коммуникации даже при создании альтернативного образа не дает воплотить его в телесности. Графические

---

<sup>241</sup> Back M.D., Stopfer J.M., Vazire S., Gaddis S., Schmukle S.C., Egloff B., Gosling S.D. Facebook Profiles Reflect Actual Personality, Not Self-Idealization // Psychological Science, 2009. №21(3). – P. 374.

<sup>242</sup> Авдеева И.А. Особенности виртуальной коммуникации и организации виртуальных сообществ в пространстве глобальной сети // Философия и общество. №4. 2016. – С. 32.

симуляции представляют большой простор для конструирования альтернативного образа через редактор аватара, но сохраняют проблему отстраненности, отчуждения от него, разделение на мир экранный и мир заэкранный, который со всей очевидностью понимается как вторичный. VR-симуляции характеризуются эффектом погружения, позволяющим перестать ощущать себя внешним по отношению к виртуальности и включиться в её пространство. Таким образом, в VR-симуляции можно сконструировать альтернативный от актуального образ, а затем начать ощущать себя и виртуальный мир вокруг изнутри этого образа, который имманентно пребыванию в симуляции станет восприниматься как актуально существующий и действующий. Иллюзия отождествления с телесностью аватара может приобретать тогда самую четкую форму, а автономность от актуального мира достигает своего апогея.

Существует ли в таком случае разница между миром, порождающем виртуальную реальность, и ей самой? Объективно, для стороннего наблюдателя – да. Для погрузившегося в виртуальность – нет. Для него обе реальности становятся актуальными. Здесь следует привести ещё одну концепцию виртуального. Если большинство теоретиков противопоставляет виртуальности актуальную реальность, то Н.А. Носов, основатель Центра виртуалистики Института человека РАН – константную, то есть исходную, порождающую с одной стороны и укорененную, нерассеянную, обладающую константами с другой. Носову виртуальная реальность интересна прежде всего в психологическом измерении. Исследуя ментальные состояния субъектов, он приходит к выводу, что существует несколько уровней психологических реальностей, одна из которых является действующей в данный момент, а другие, относительно изначального стандартного состояния психики, являются виртуальными реальностями. Такие виртуальные состояния могут быть манифестированы в качественно-измененных переживаниях, что соответствует понятию измененного состояния сознания (экстаз, медитация, околосмертные переживания, осознанные сновидения и тому подобное). Психология стала

исходный пункт исследований Центра виртуалистики Института человека РАН, но это не отменяет онтологического базиса этой «виртуальной психологии» и серьезного эвристического влияние на философию виртуального<sup>243</sup>. Интересным является выделение четырех главных признаков виртуальной реальности. Так, Н.А. Носов признает за ней, во-первых, актуальный статус – поскольку она также, как и константная реальность, существует здесь и сейчас, во-вторых, порожденность – она является продуктом другой реальности и может перестать существовать в результате, скажем так, отключения, в-третьих – автономность, потому что её свойства отличны от свойств порождающей её реальности и, наконец, в-четвертых – интерактивность<sup>244</sup>. Правда, под интерактивностью Носов понимает возможность взаимодействия между виртуальной и константной реальностями, а не интерактивность внутри самой виртуальной реальности, что, в целом, обусловлено его концепцией, в которой виртуальное понимается как состояние, а не пространство или среда, поэтому такое понятие, как «взаимодействие внутри» к ней не применимо. Тем не менее, выделенные свойства хорошо подходят под функциональное описание технологии виртуальной реальности, если их немного видоизменить. Под актуальностью Носов подразумевает факт существования, но для нас виртуальная реальность актуальна имманентно, то есть с момента погружения в неё и до момента отключения. Её действительность и материальность существуют только внутри её самой.

Где сейчас присутствует альтерация аватаров? Прежде всего это особые подвиды интересубъективных графических симуляций, то есть многопользовательских видеоигр. Интересубъективность здесь означает совместное восприятие виртуальной симуляции, своеобразный жизненный мир пользователей, соединенных вместе погружением в симуляцию. Стоит отметить,

---

<sup>243</sup> М.А. Пронин. Виртуалистика в Институте человека РАН: история и результаты. // Пронин М. А., Юрьев Г. П. Введение в виртуалистику: Учебное пособие. – Саранск: Типография «Рузаевский печатник», 2008. – С. 15 – 53.

<sup>244</sup> Носов Н.А. Виртуальная психология. М.: Аграф, 2000. – 432 с.

что в виртуальной реальности субъект не обязательно должен быть уверен, что сознание другого субъекта воспринимает объекты, факты, события тем же образом, поскольку виртуальные образы для одного и для другого могут существенно отличаться. Обычная техническая ошибка онлайн-игр: у одного игрока текстуры моделей прогружаются быстрее, а другой может в этот момент наблюдать низко-полигональные модели или вообще пустую локацию, парящую в ничто. Интерсубъективность в данном случае стоит понимать как своеобразие и разнообразие опытов пребывания в одной симуляции, доступность симуляции многим.

Но многопользовательские игры бывают разными. Нас интересуют те, в которых есть подобие системного социального устройства, а не только воспроизводство одного из элементов социального взаимодействия (например, войны). Появление этого социального устройства можно объяснить на понятии «вырождения» игры одного из теоретиков игровой деятельности Роже Кайуа. Согласно Кайуа, как избыток, так и недостаток игры уничтожают игровое начало, превращая игру в нечто другое, что работает уже не по игровым правилам, но имеет то же содержание<sup>245</sup>. Дело в том, что не все современные видеоигры занимают нишевую позицию в своем жанре и требуют от игрока, скажем, только стрелять по врагов или только решать головоломки, многие игры представляют собой симуляцию жизни, где игрок волен имитировать быт – будь это обыденность, возведенная в абсолют в серии The Sims, или быт, разбавляющий основной нарратив и основной геймплей (например, герои GTA 5 могут менять одежду, питаться, покупать автомобили, помогать в мини-заданиях случайным прохожим, подрабатывать в такси и т.д.). Сложно ответить на вопрос, что чувствует тот, кто поднимается на горную вершину Скайрима просто чтобы полюбоваться видом – что он играет в игру или что он проживает жизнь своего ролевого персонажа. Несмотря на это, в многопользовательских играх игрок чаще всего как раз именно *играет*. Например, серия Counter-Strike,

---

<sup>245</sup> Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. О.: ОГИ, 2007. – 304 с.

Dota 2, PUBG, FIFA 22, Team Fortress 2, Rust представляют собой не более чем условное воспроизводство элемента жизни, частичное отражение социального взаимодействия.

Возможности поведения игрока вырастают из смыслового контекста, который задает видеоигровой сеттинг, от которого и зависят проектируемые разработчиками игры возможности платформы (среды). Такой контекст задается с помощью символов (языка), которые определяют видеоигровую процессуальную и символическую структуру. Предсуществование – это установка демиургом виртуальной среды её символических образов и задавание её процессуальных возможностей до того, как в среду попадет субъект, до её запуска. Предсуществующие возможности можно разделить на соревновательные, развлекательные, сюжетные и социально-коммуникативные. Только в последних двух случаях возможна подлинная автономизация, поскольку развлекательные и соревновательные среды не могут продуцировать дискурсивность. Дискурсивность подразумевает циркуляцию социокультурных смыслов, которые невозможны без культурно-мифологической предзаданности. Вышеперечисленные многопользовательские игры ориентированы на развлечение и соревнование и не дают возможность конституировать социокультурно-значимые смыслы для игрового бытия, в них идентичность проявляется лишь в форме отпечатка реальной идентичности, квази-аватара, партикулярного аватара. Но существуют и интересубъективные игры, предсуществующие для реализации альтерации. Пользователь, действуя в таком видеоигровом мире, идентифицирует других акторов как носителей социальной роли, а также обозначает себя в социальном контексте (создает внутренние смыслы своего поведения и идентичности). Взаимодействие пользователя с другими акторами формирует и конструирует содержание видеоигрового социального пространства. Таковыми многопользовательскими компьютерными видеоиграми являются, например, Second Life или San Andreas MultiPlayer (SAMP). Эти игры являются яркими примерами альтернативного социогенеза и совмещают в себе элементы социальной сети с игровым контекстом. В них

игроки занимаются не столько и только соревнованием, развлечением или прокачкой характеристик своих персонажей, а именно обладают аватарами как придуманными идентичностями для мира игры. Они могут работать, заниматься криминалом, политикой, бизнесом, покупать дома, находить друзей и заводить семьи. У игрока, который провел в такой игре много времени, наверняка найдется множество историй.

Здесь мы как раз подходим к главной идее этой главы: гибридная идентичность, пропущенная через гибридную же телесность, может быть воплощена в интересующей виртуальной реальности будущего, где пользователи смогут создать своего аватара независимо от актуальных характеристик, то есть женщина может смоделировать виртуальную-себя мужчиной, гражданин России сможет выбрать местом жительства своего аватара Калифорнию<sup>246</sup>, пожилой привязанный к больничной койке человек сможет воплотиться в молодого аватара. Эти аватары будут существовать в виртуальном обществе, где они смогут вступать в отношения с другими аватарами, при этом обладая завесой неведения относительно их актуальной внешности и личности. Более того, ничто не мешает создать платформу виртуальной реальности таким образом, чтобы игроки могли за определенную плату (внутриигровую валюту, донаты и т.п.), выполнения определенные задания или просто так менять свою внешности и характеристики организма. Вот где киборг сможет разбираться и собираться заново, где он будет «решительно привержен частности»<sup>247</sup>. Это тот транзит, та гибридность, о которой говорили Харауэй и Брайдогги в начале их творчества и которые позже были переведены на органику и единение с техникой. Но их идеи споткнулись о свою концептуальность, о, может быть, недостаточную проектность, они оказались не теми манифестами-призывами, в каких их винули критики. Вот где мы можем избавиться от гендера, избавиться от него в том смысле, что не нужно будет ни оставаться в рамках бинарности, ни увеличивать идентичности, а можно будет «играть» с ними – в двойном смысле.

---

<sup>246</sup> И даже Сан-Джуниперно.

<sup>247</sup> Харауэй Д. Манифест киборгов. – С. 12.

Стоит отметить, что деструктуризация идентичности, социальных ролей и коммуникации может быть следствием не только свободного выбора гендера, расы, возраста, но и возможности создать аватар фантастического вида, например, отыгрывать робота или животное, что называется ксеноморфизмом.

В отличие от мира симулякров или гиперреальности, человек, погруженный в виртуальную реальность, сознает её условность, управляемость её параметров и возможность выхода из неё. Тело не нужно замещать стимуляторами и имплантами, человек может не становиться «органическим инвалидом», обвешенным протезами. Голос киборга не должен быть искусственным, компьютерным как у Стивена Хокинга, не должен быть роботизированным, как у голосовых помощников – это может быть обычный голос человека, звучащий из микрофона, правда, думается, его модуляцию можно будет искусственно менять таким образом, чтобы сделать его более женским, мужским, детским или старческим – в общем, подходящим для аватара (и сейчас существуют программы такого рода, далекие от совершенства). Мозгу не нужно менять носитель, а это решает проблему так называемого «парадокса телепортации»: скопировав сознание на электронный носитель, мы не обеспечиваем преемственность опыта, потому что исходное сознание остается в мозге человека, который так никогда и не узнает, что это такое – быть загруженным на электронный носитель, об этом будет знать его полный двойник, который, тем не менее, не будет являться им самим.

#### **§ 4. Метавселенные как практическое решение и искусственный интеллект в них**

На самом деле для интересубъективной виртуальной реальности будущего с теми возможностями, которые я описал выше, но не совсем с теми целями, уже придумали название – метавселенная. И придумал его не Марк Цукенберг. Впервые оно использовано Нилом Стивенсоном в научно-фантастическом романе «Лавина» с классической киберпанк фабулой: анархо-капиталистическое будущее с частными дорогами и закрытыми жилыми комплексами, минимальная



роль федерального правительства, корпоративная мафия и, наконец, киберпространство, хакеры, криптовалюта и нейролингвистические вирусы. Собственно, именно местное киберпространство и называется метавселенной. Это доступная по всей стране интерсубъективная виртуальная реальность с погружением, доступная либо через персональные, либо уличные терминалы (где качества изображения намного хуже, к тому же картинка черно-белая). Изнутри она представляет собой черную планету, которую огибает единственная улица. Вокруг неё можно за плату компании-владельцу строить свои территории: дома, магазины, бизнес-центры, ночные клубы. Люди в метавселенной представлены аватарами, у которых нет ограничений по внешности кроме роста. В дальнейшем эта идея выросла в основном в то, что сейчас мы называем компьютерным интерфейсом – нахождение в виртуальной реальности с полным ощущением и мира вокруг, и себя самого. Известные фильмы-представители такой фабулы – «Тринадцатый этаж», «Матрица» (в части миров, симулируемых для тренировок самими героями), «Первому игроку приготовиться», «Главный герой», а также серия «Сан-Джуниперно» из «Черного зеркала». В 2021 году Марк Цукенберг внезапно заявил о разработке метавселенной. По его словам, это будет конвергенция виртуальной реальности с актуальной, а конкретнее – объединение его социальной сети с видеоигрой в виртуальной реальности. Тут же Facebook<sup>248</sup> осуществил зонтичное брендование, объединив свои суб-бренды от Instagram до Oculus VR для большей наглядности в Meta<sup>249</sup>. Цукенберг, по мнению некоторых его подчиненных, стал буквально одержим этой идеей<sup>250</sup>, а различные компании в скором времени, как это водится, подхватили модное слово, и начали заявлять о построении своей метавселенной, к примеру, Microsoft и Epic Games.

Что такое метавселенная? Начнем с того, что метавселенная и виртуальная

---

<sup>248</sup> Деятельность признана экстремистской и запрещена на территории Российской Федерации.

<sup>249</sup> Признана экстремистской организацией и запрещена на территории Российской Федерации.

<sup>250</sup> Авдеев Р. Одержимость Марка Цукерберга метавселенной начала беспокоить менеджмент Meta. 2022. URL: <https://3dnews.ru/1064583/odergimost-marka-tsukerberga-metavselennoy-nachala-bespokoit-menedgment-meta> (дата обращения: 17.05.2024)

реальность, описанная в предыдущей главе – это две смысловые стороны одной и той же сущности. Метавселенная невозможна без виртуальной реальности. С технической точки зрения виртуальная реальность представляет собой созданный программным кодом пространственный мир моделей-образов, доступных феноменально, в который человек погружается с помощью симулирующих аудиовизуальный ряд, пространственную ориентацию и ощущения устройств, связывающих программу и органы чувств или когнитивную деятельность. Аватар человека в виртуальном мире с точки зрения другого аватара выглядит как графическая трехмерная модель человека или другого существа. Таким образом, люди могут создавать аватары и совершать некие intersubjective действия в искусственном мире. Но метавселенная – это не просто виртуальная реальность и не просто игра в виртуальной реальности вроде Half-Life Alyx или Boneworks, это скорее совмещение процессуальных особенностей видеоигр, коммуникации, структуры социальных сетей, экосистем и мультиселенных с виртуальной реальностью как субстанциональной платформой. Здесь важно, что метавселенные заимствуют у видеоигр именно геймплейные особенности, такие как ходьба, вождение, взаимодействие с предметами, но не заимствуют типичные для видеоигр системы характеристик аватара, прокачку и прочие условности. Ещё более важно, что в отличие от видеоигр, в метавселенных нет целей и нарративов, а также персонажей: аватары в ней симулируют актуальную жизнь, а не выполняют квесты или проходят сюжет. В метавселенной важны социальные взаимодействия и менее важны игровые (соревновательные). Отсутствие персонажей (в нашей типологии виртуальных идентичностей) означает, что характеристики управляемой модели принципиально задаются погружающимся субъектом.

А.П. Сегал и А.В. Савченко выделяют следующие возможности в метавселенных: «создание пользовательского контента, взаимодействие и социальная деятельность, экономика, начальный набор подсистем для определения диапазона действий, возможных для пользователей, возможность

включения различных типов подсистем с настраиваемой функциональностью для расширения возможностей пользователей сервиса»<sup>251</sup>. Мэттью Бол выделяет семь основных черт метавселенной: 1) метавселенная не приостанавливается и не заканчивается; 2) коммуникация и взаимодействие в метавселенной происходят синхронно, а не асинхронно, как в интернете; 3) в метавселенной нет ограничений на количество пользователей; 4) в метавселенной есть функционирующая экономика, валюта, собственность, инвестиции, оплачиваемый труд; 5) в метавселенной есть закрытые и открытые виды собственности; 6) в метавселенной можно обмениваться виртуальными предметами/активами/контентом – например, перенести автомобиль из Need for Speed в GTA 5, улучшить его в местной автомастерской Pay'n'Spray и вернуть обратно в Need for Speed); 7) метавселенные живут за счёт контента, которые создают не только разработчики, но и участники. Он категорически против сравнения метавселенной и интернета, утверждая, что метавселенные не должны стать очередной его эволюцией<sup>252</sup>. Обоснованность этого иллюстрирует наше разделение виртуальных сред по уровню их автономности от актуальной реальности, где вербальность и текст находятся на низшем уровне, а интеграцией в топологию искусственного мира, замещение актуального поля зрения и эмуляция моторики мы достигаем высшего уровня автономии. Именно такой уровень автономии должен быть в метавселенной, то есть метавселенная должна быть виртуальной.

Итак, в метавселенной симулируется актуальная жизнь, в ней возможны переходы между культурно-символическими и биофизическими мирами, как их называют А.П. Сегал и А.В. Савченко, биомами<sup>253</sup> (такой же термин используется в видеоигре Minecraft). К примеру, владелец аватара какой-нибудь

---

<sup>251</sup> А.П. Сегал, А.В. Савченко. Метаверс – как это по-русски? О построении русского сектора метавселенной. // Искусственные общества. Том 6. №4. 2021.

<sup>252</sup> Ball M. The Metaverse: What It Is, Where to Find it, and Who Will Build It. URL: <https://www.matthewball.vc/all/themetaverse>

<sup>253</sup> А.П. Сегал, А.В. Савченко. Метаверс – как это по-русски? О построении русского сектора метавселенной.

метавселенной сможет сначала воплотиться на космическом корабле, затем, не меняя внешнего вида, в деловом районе Токио, а напоследок переместить в фэнтезийный мир, где его аватар автоматически воплотится в эльфа, и все это – на одной платформе. То есть можно сказать, что в метавселенной можно прожить множество виртуальных жизней. Ещё одной особенностью метавселенных является совмещение и пересечение актуального и виртуального. Во-первых, как предполагают визионеры метавселенных, в них будут представлены различные бренды и объекты интеллектуальной собственности вроде фильмов или песен, во-вторых, аватар может быть репрезентацией актуальной личности и телесности. Здесь нас подстерегает опасность, что метавселенные превратятся в подобие Интернета с его всеохватывающей репрезентацией и с отражением в нем всех актуальных статусов человека. Но это не значит, что он не может быть альтерацией. Об этом поговорим чуть позже, сейчас же нужно дать окончательное определение метавселенной. Мы уже выделили её основные признаки, её платформу как виртуальность, но её структурное функционирование, как нам кажется, можно познать в сравнении со схожими явлениями, с которыми их порой путают – мультивселенными и экосистемами.

Мультивселенная – это структура из множества параллельных миров. Термин используется в многомировой интерпретации квантовой механики, в теории суперструн (некоторые физики называют эти концепции альтервселенными), в гипотезе множества математически непротиворечивых физических законов, в модальном реализме Дэвида Льюиса, в художественных произведениях как ансамбль параллельных миров со схожей природой. Впервые учение о множественности вселенных появилось в космологии древнегреческих атомистов. Демокрит, стремясь решить апории ученика Парменида Зенона и доказать, что вещей много и вещи движутся, ввёл в бытие множественность, раздробив её небытием. Весь универсум состоит из атомов и пустоты, в которой эти атомы хаотично перемещаются, произвольно сталкиваясь и отталкиваясь, образуя тем самым вещи. Пустое производство бесконечно. Притяжение и

отталкивание атомов в разных формах и пропорциях порождает бесконечное разнообразие вещей. Учитывая бесконечность пустого пространства и бесконечность возможных форм, существуют отдаленных друг от друга на различное расстояние вселенные, космогонически имеющие самое разное строение. Демокрит вводит принцип изономии или принцип отсутствия достаточного основания – если та или иная вещь или порождаемое вещами явление в результате различного сложения атомов технически возможно, то в бесконечной вселенной с бесконечным временем и пространством они либо уже существовали, либо когда-нибудь возникнут<sup>254</sup>. Джордано Бруно выводит принцип множественности миров из бесконечности мультивселенной, а её бесконечность – из бесконечного могущества бога, который может заполнить содержание мира всеми формами и который имеет неограниченное пространство для творения. Заимствуя принцип изономии Демокрита, Бруно выражает его иначе – нет оснований считать, что бог создал физический космос в одном месте беспредельного пространства творения, но не создал ничего в других местах<sup>255</sup>. Учитывая, что Бруно был пантеистом, на его космологию также повлиял пантеизм – мир, являющийся зеркалом бога, также не имеет границ и пределов. Непосредственно под разными мирами-вселенными мультивселенной Бруно понимал звездные системы, сами звезды и отдельные планеты. Таким образом, возможны миры, которые кардинально отличаются от нашего (например, в каких-то мирах в планетарных системах множество солнц, а в каких-то жизнь существует не на углеродной основе), миры с альтернативной историей (где не состоялась американская революция, нацисты победили во Второй мировой войне и т.п.), а также миры, практически полностью тождественные нашему, различающиеся только в мельчайших деталях. Это дает широкий простор для применения теории мультивселенной в художественных фантастических произведениях. Сходство мультивселенной и метавселенной заключается в

---

<sup>254</sup> Маковельский А.О. Древнегреческие атомисты. Баку: Издательство АН Азербайджанской ССР, 1946. – 401 с.

<sup>255</sup> Бруно Дж. О бесконечности, вселенной и мирах. М.: Соцэжгиз, 1936 – 256 с.

многомерности, наличии нескольких секторов взаимосвязанного универсума или нескольких пластов реальности, будь это разные онтологические уровни реальности или параллельные миры. И в мультивселенной, и в метавселенной эти сектора универсума могут иметь автономные и кардинально различные физические и биологические законы, а также свой макрокосмос, климат, историю происхождения жизни и сознания. Общие законы всего универсума мультивселенных или метавселенных определяют скорее не внутренние условия отдельных миров, а условия их возникновения и угасания, а также характер взаимодействия между ними. Эта модель похожа на конфедеративное устройство государства или на организацию федеральной власти в ранних Соединенных Штатах, когда законы федерального или конфедеративного уровня касаются только процедуры входа или выхода из союза, а также отношений между союзными государственными образованиями. Напрашивается также сравнение с гражданством. В федерации институт гражданства имеет одинаковое значение для всех её субъектов – гражданин страны сохраняет свое право на свободное перемещение по всей её территории с сохранением как минимум имущественных прав. Аналогично и в метавселенных – по воле субъекта метавселенной характеристики и владения его аватара, от имени и внешности до количества валюты на аккаунте, сохраняются при переходе из одного биома метавселенной в другой биома. Этим метавселенные схожи с экосистемами.

Экосистема – это бизнес-модель, набор сервисов разного рода под один пользовательский профиль, что позволяет сохранять данные аккаунта и накопленные активы во всех сервисах экосистемы. К примеру, российская компания «ВК» (бывшая «Mail.ru Group») предлагает единый аккаунт для доступа к различным продуктам – социальным сетям «Вконтакте» и «Одноклассники», почтовому клиенту «Почта Mail.ru», агрегатору услуг такси «Ситимобил», сервисам доставки еды «Delivery Club» и «Самокат», каршеринговому сервисом «Ситидрайв» и прочим. Компания «Яндекс» также позволяет иметь единый профиль для почты, картографического сервиса, заказа

такси, каршеринга, доставки еды, просмотра и обсуждения фильмов, прослушивания музыки. Экосистемы часто используют модель подписки, которая предоставляет доступ к различным услугам (например, просмотру фильмов или прослушиванию музыки без рекламы) и позволяет накапливать бонусные баллы для скидок<sup>256</sup>. Экосистемы и метавселенные связаны тем, что в обоих случаях существует несколько полей деятельности субъекта (будь это приложения или разные уровни виртуальной реальности), при перемещении между которыми субъект может сохранять свои персональные характеристики и разного рода достижения (накопленные баллы, полученные предметы и тому подобное).

Мы можем дать метавселенной следующее определение исходя из изложенного выше. Метавселенная – это интерсубъективная (многопользовательская) социально-обусловленная (и не содержащая генерального нарратива) конвергенция виртуальных пространств, дающая возможность совершать переходы между сегментами виртуального универсума с сохранением аватара и связанная с актуальной реальностью через ценности и артефакты (например, через экономику или предметы искусства).

Теперь вернемся к тому, что метавселенные могут стать простым продолжением Интернета в виртуальной реальности. Об этом напрямую заявляет, например, Microsoft: «постоянный цифровой мир, населённый цифровыми близнецами людей, мест и вещей. Думайте о метавселенной как о новой версии — или новом видении — интернета, где люди собираются, чтобы общаться и сотрудничать». Речь идет о платформе Mesh<sup>257</sup>. Тем самым они дают понять, что видят метавселенную как конференцию в Team с цифровыми моделями аватаров. В последующем коммюнике Microsoft анонсировали, что с помощью их платформы Azure Digital Twins можно будет моделировать объекты

---

<sup>256</sup> Филимонов И.В. Экосистема цифровой экономики: проблемы предметной идентификации. // Инновации и инвестиции. №6. 2020. – С. 51 – 58.

<sup>257</sup> Редакция VC.ru. Microsoft представила Mesh – платформу для общения и работы в смешанной реальности. URL: <https://vc.ru/services/215734-microsoft-predstavila-mesh-platformu-dlya-obshcheniya-i-raboty-v-smeshannoy-realnosti> (дата обращения: 17.05.2024)

в виртуальной реальности с погружением, и опять же упомянули «цифровых двойников»<sup>258</sup>. Также и Цукенберг видит слияние его социальной сети с виртуальной реальностью. Вполне возможно, что в метавселенной Цукенберга нельзя будет представляться ненастоящим именем.

Обратим внимание на некоторые проекты, которые называют «предшественниками» метавселенных или «прото-метавселенными». *Second Life* – пример ранней метавселенной, исключительно графическая симуляция без погружения, где игроки могут создавать своих аватаров с нуля и имитировать повседневную социальную активность. *Roblox* – видеоигра, где пользователи могут создавать собственные локации и геймплей, таким образом, делая игру внутри игры, которую может попробовать любой желающий. *Decentraland*, где пользователи могут покупать собственность, проводить мероприятия и участвовать в них, заниматься торговлей. Самым главным достижением этой симуляции принято считать блокчейн-экономику, где внутренней валютой является MANA, обмениваемая на доллары. Наконец, *Fortnite*. Изначально она была создана как видеоигра на выживание в двух режимах: королевская битва и защита от зомби. В игре надо было строить защитные сооружения, собирать ресурсы, использовать транспорт. Несмотря на широкие процессуальные возможности, действия игроков были ограничены целью убить всех на карте или защитить рубеж от зомби. Однако в 2018 году был выпущен третий режим, *Fortnite Creative*, или песочница, где геймплейные возможности из прошлых вариаций *Fortnite* стало можно использовать для создания собственных биомов-островов. Туда можно приглашать других игроков, проводить мероприятия, мини-игры и просто общаться. Создавая аккаунт в *Fortnite Creative*, пользователи создают внешность своего аватара и выбирают свой или чужой биом. Затем добавилась возможность создавать свои особые события, в которых может поучаствовать любой желающий. Это наиболее массовая «прото-

---

<sup>258</sup> George S. Converging the physical and digital with digital twins, mixed reality, and metaverse apps.  
URL: <https://azure.microsoft.com/en-us/blog/converging-the-physical-and-digital-with-digital-twins-mixed-reality-and-metaverse-apps/> (accessed 17 May 2024)



метавселенная», к тому же именно в неё сейчас интегрируется массовая культура, например, в 2019 году режиссер «Звёздных войн» Джей Джей Абрамс дал в Fortnite виртуальное интервью, в 2020 году выступил с концертом известный рэпер Трэвис Скотт, в 2021 году – поп-исполнительница Ариана Гранде. Концерты представляли собой именно события, в ходе последнего, например, слушатели выполняли различные задания, например, катались по воздуху на пони, летали в мыльных пузырях и сражались с монстром, покрытым кристаллом.

Мы приводили в пример интерсубъективную графическую симуляцию SAMP на базе GTA: San Andreas, тоже своеобразную «прото-метавселенную» – на определенных ролевых серверах аватары могли как общаться, развлекаться и играть свадьбы, так и свергать правительства или воевать бандами. Fortnite не позволяет этого делать, в ней есть события, возможность строить свои острова, дома, развлекаться, но пребывать в одном биоме пока может ограниченное количество человек. Чтобы перейти из одного биома в другой, нужно переключиться между сервером. Однако Fortnite ориентирован на видеоигры, а не на социальные сети и онлайн-конференции. Что это означает? Это не означает, что мы продвигаем видеоигры как процессуальность, но означает, что мы говорим о возможностях номадизации и киборгизации в метавселенных, которые дают возможность создавать аватаров, отличных от актуальных нас и не связывать их, например, с учебой или работой. Метавселенная в том виде, в котором её изображают в Epic Games, ориентирована именно на это. Epic Games не предполагают замещения своей метавселенной актуальной реальности и в основном видят аватары как временные альтерации. Глава корпорации, Тим Суини, описывает метавселенную будущего так: «В метавселенной вы с друзьями можете переходить из одного мира в другой, сохраняя внешность и объекты, получая разные впечатления от событий, оставаясь при этом социально связанными друг с другом. Для метавселенной потребуется новая модель программирования, которая будет похожа на живую и открытую развивающуюся платформу, где миллионы пользователей бесшовным способом

переходят из одного мира в другой. Пока такой модели не существует»<sup>259</sup>. Но главное, как нам кажется, здесь не сама возможность переходить между мирами, а возможность не сохранять свою внешность, а менять её; возможность задавать не ту внешность, что есть в актуальной реальности. И именно в таком виде метавселенная может создать постструктурного субъекта.

Метавселенные, а также виртуальные графические симуляции с погружением в целом, симуляции обладают ещё и постгуманистической перспективой через интеграцию людей, животных и искусственного интеллекта в один социум. Для Харауэй органика способна симпозиру, для Брайдотти – к аутопозиру. Но также самостоятельно организуются и регулируются современные компьютерные операционные системы, программы и нейросети. В отличие от живой материи, которая непрерывно в процессе эволюции и воспроизводства отсылает сама к себе, вычислительным системам нужно быть созданными внешней силой (человеком-программистом) для начала их деятельности. Однако в январе 2022 года группа ученых из Университета Гвельфа в Онтарио разработала так называемую гиперсеть: нейросеть, которая может создавать модели других нейросетей. Пока эта гиперсеть может только вычислять наилучшую архитектуру под конкретные задачи для постройки начальной нейросети, чтобы снизить количество потраченного разработчиками времени. После создания гиперсетью этой модели разработчики тестируют её эффективность в реальной сборке. Учитывая то, что развитие гиперсетей сэкономит множество времени и ресурсов компаний, со временем может появиться такой искусственный интеллект, которому можно будет делегировать полномочия самостоятельно создавать не только математические модели, но и программные воплощения других исполняемых синтаксических единиц. Это будет искусственный интеллект, порождающий сам себя, как порождает сама себя и затем поддерживает живая материя. Да, создающая новые программы или

---

<sup>259</sup> Park G. Silicon Valley is racing to build the next version of the Internet. Fortnite might get there first. URL: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/04/17/fortnite-metaverse-new-internet/> (accessed 17 May 2024)

копии самой себя гиперсеть или гипер-ИИ останутся в своем генезисе порожденными человеком, но и органические соединения были когда-то порождены РНК-молекулами, способными к автокатализу (если принимать эту гипотезу абиогенеза).

Вернемся к виртуальной реальности. Здесь речь не идет об взаимопроникновении сознания человека и компьютерных сигналов, а о искусственном интеллекте. Когнитивным и познавательным навыкам ИИ и их измеримости, этике и угрозам посвящено множество работ, от А. Тьюринга до Н. Бострома. Современные искусственный интеллект и нейросетевые алгоритмы все шире встраиваются в практику человеческих взаимодействий, меняют своими действиями поведение людей, рынок труда и восприятие информации. Нейросети перестают быть заточены под решение конкретных задач, их интеллигибельная деятельность включает в себя обработку бесконечных массивов данных для оперирования ими в совершенно разных ситуациях. Что ещё важнее, машинный интеллект персонифицируется, наделяется личностью или возможность сформировать личность самостоятельно. Харауэй и Брайдогги говорят о снятии иерархии между онтологическими категориями, в частности, о равенстве между техническим и органическим в целом и между людьми и машинами в частности. Однако в текущем дискурсе и восприятие машины как равной, и сама её агентность сильно зависят от типа среды. В традиционном смысле искусственный интеллект или воплощен в текстовом виде, или как робот, который в лучшем случае кардинально отличен от человека, а в худшем провоцирует в человеческом восприятии так называемый «эффект зловещей долины». В случае текстового пребывания он не воплощен, в случае физического воплощения в актуальном мире является явным Другим. Однако искусственный интеллект присутствует в видеоиграх. Это акторы цифрового нарратива, создания программного кода, действующие в мире игры и взаимодействующие с игроком – NPC, Non-Player Characters (буквально – «не-игрательные персонажи»), однако устоялся перевод «не-игровые персонажи»). В классических (в абсолютном большинстве) видеоиграх поведение ИИ не имеет

значения, если оно находится вне поля зрения игрока или не влияет на его иным образом. ИИ в таких играх есть потенциалы, ждущие актуализации в игровой деятельности человека, к которым мы можем обратиться только лишь опосредовав их как предмет своего интереса, через их объективацию.

Однако здесь следует отметить три аргумента в пользу будущего межвидового эгалитаризма в графических симуляциях. В видеоиграх как в графической симуляции он имманентен созданной через программный код виртуальной онтологической матрице. В симуляции с погружением аудиовизуальными головными дисплеями и человек, и ИИ интроспективно визуализируются одинаково, их движения одинаковы, их голоса могут звучать одинаково. Разумеется, для этого необходимо будет снять ограничения на развитие искусственного интеллекта. Я могу привести следующие аргументы в пользу расширения автономности и де-объективации ИИ в играх будущего: 1) развивается адаптивность и спонтанная обучаемость нейросетей в реальном времени; 2) разработчики видеоигр давно пытаются сделать реалистичной симуляцию жизни NPC, включающую распорядок их дня, механизмы торговли, использование транспорта и т.п.; 3) в некоторых играх, таких как серия The Sims или Kenshi, NPC могут взаимодействовать друг с другом без участия игрока: заводят друзей и семьи, объединяются в союзы, воевать, добывать еду и одежду, таким образом, намеренно не продуцируемые извне социальные отношения.

К тому же известно, что животные также могут погружаться в виртуальную симуляцию, в том числе с помощью прототипов нейрокомпьютерного интерфейса: так, недавно Илон Маск внедрил в мозг обезьяны чип, позволяющий ей играть в компьютерный настольный теннис<sup>260</sup>. Можно предположить, что в гипотетических многопользовательских играх будущего будет создана среда устойчивого эгалитарного человеко-машинного взаимодействия, при котором для внутри-игрового бытия нивелируется онтологическая и социальная иерархия человека, животных и техники,

---

<sup>260</sup> Львов М. Илон Маск показал играющую силой мысли чипированную обезьяну [Электронный ресурс]. URL: <https://lenta.ru/news/2021/04/09/mindpong> (дата обращения: 17.05.2024).

поскольку и те, и другие акторы игрового мира смогут одинаково влиять на него и друг на друга. В виртуальной реальности, где все действующие субъекты интегрируется в телесность своих воплощений и наблюдают виртуальный мир изнутри его топологии, при некоторых вводных (например, упрощенном общении) крайне сложно будет различить человека, шимпанзе и развитую нейросеть.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Рози Брайдотти и Донна Харауэй создали схожие концепции гибридного субъекта, в котором размываются внешние и внутренние границы и категории и который постоянно переопределяет себя и изменяет свою конфигурацию. Однако сравнительный анализ как оказавших влияние на Харауэй и Брайдотти авторов, так и содержания работ самих исследовательниц показал, что, несмотря на сходство самих выдвигаемых ими фигур, разным является их статус. Для Брайдотти постгуманистический номад: это онтологическая пресуппозиция прогрессивной части общества, которая противостоит тоталитарным разобщающим идеологиям. Кочевник определяется не физической конституцией, не социальным положением и даже не стилем мышления, он определяется укрепленным образом своего бытийствующего состояния по отношению к себе и миру. Для Брайдотти важно, чтобы общество стало истинно номадическим, а для этого требуется изменение дискурсивных практик: переосмысление себя и перформативное переделывание себя, настраивание своего мировоззрения, поведения и отношения к окружению на антиэссенциальный и процессуальный лад. Харауэй же подчеркивает важность материальных изменений, введение новых физических взаимодействий, материально-дискурсивных практик. Киборг – это не только образ мысли или состояние бытия субъекта, это и его конституция, его телесность, а также телесные, а не только институциональные и культурные, взаимодействия. В обеих авторов концепции гибрида аккумулируют и одновременно обогащают постгуманистические антропологии, постструктуралистскую множественность субъекта и монизм плоских онтологий, которые видят бытие как пространство временных локальных сборок единичностей различной природы. При этом Харауэй опирается прежде всего на практические изменения в науке, технологиях и общественной жизни, вдохновляется историческими успехами интерсекционального феминизма, антиколониальных движений, расовой десегрегации, использует концепты альтернативных социологических и экологических теорий (Бруно Латура, Линн Маргулис), хотя и называет себя

философом. Брайдотти ориентируется исключительно на французскую философию XX века и прежде всего на Делеза. В любом случае, концепции и аппарат обоих авторов представляют собой совмещение критических и политических теорий с реляционным пониманием сущего и позволили совершить в неомонистических онтологиях поворот от исследования структуры бытия к исследованиям социального характера. Теперь большинство постгуманистических исследований не обходится без затрагивания этических вопросов, проблематизации социальных отношений, модернистского и структуралистского подходов как к описанию человека, так и к описанию природы и техники, а исследователи постгуманизма все чаще говорят о его инклюзивности и гостеприимстве.

Однако несмотря на намерения Харауэй и Брайдотти представить гибридного субъекта как в том или ином виде становящуюся фигуру современности, мы подчеркиваем, что такое положение дел в настоящем ещё не достигнуто, а предлагаемые проекты симпозиуса и изменения дискурсивности имеют свои изъяны. Сама по себе идея избавиться от пола, расы, возраста, на равных взаимодействовать с машинами и животными настолько трудно достижима, что скорее приводит к калечащим практикам и к не ведущим ни к пользе, ни к подлинной свободе контркультурным разрушительным акциям. Из всех последователей Харауэй и Брайдотти выделяются развивающиеся с начала 90-х годов прошлого века идеи «освобождающих» от тоталитарных и укореняющих воздействий технологий, переходящие в постулирование нового онтологического состояния или воплощения субъектов в информационно-цифровых технологиях. Мы продолжаем эту традицию и считаем, что это вполне легитимное поле для её продолжения. Однако мы разделяем виртуальную реальность на три вида, каждый из которых обозначает обособленность этой среды от актуально существующего мира: глобальную сеть Интернет, графические эмуляции и графические эмуляции с погружением. Интернет ограничен виртуальной вербальностью и информационностью, к тому же с наступлением эпохи Веб 2.0 произошла развиртуализация интернета.

Графическая виртуальная реальность с той или иной степенью достоверности эмулирует пространство, время, движение и модели образно-воспринимаемых объектов. Однако в этом случае виртуальный мир опосредован экраном и отчужден от субъекта. Графическая виртуальная реальность с погружением позволяет субъекту посредством сенсорных устройств или нейрокомпьютерного интерфейса интегрироваться в управляемую модель и наблюдать за виртуальным пространством, находясь внутри его топологии, взаимодействовать с эмуляцией, испытывая чувство отождествления своих манипуляций с действиями взятого под контроль аватара. Демиургом той или иной виртуальной реальности может быть вписана возможность создания управляемой модели, что влечет за собой индивидуальное конструирование образа, отличного от материального тела. Платформа виртуальной реальности с погружением субъекта позволит манифестировать себя заведомо альтернативно актуальным социальным статусам и актуальному телу и изменять свои статусы и внешний вид в процессе существования. Отсутствие закрытой идентичности, которую всегда можно подметить и запомнить в реальности, а также произвольность выбора дискурсивных и биофизических особенностей миров в виртуальной искусственной среде может создать сообщество постоянного становления. Такое пребывание в виртуальности предполагает вопрошания экзистенциального и этического характера, оно, несомненно, должно проблематизироваться, однако здесь мы хотели рассмотреть потенциальные интерсубъективные общества в искусственном мире именно как предмет для дальнейших исследований и экстраполяций философии гибрида Донны Харауэй и Розы Брайдогги. Довольно сложно говорить об этом много, пока самого виртуального общества, описанного здесь, нет – но быть может, эти размышления достанут из архивов философы будущего.



## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### I. Основная литература:

1. Braidotti R. Affirming the Affirmative: On Nomadic Affectivity // Rhizomes. Volume 11. No 12. 2005. – URL: [rhizomes.net/issue11/braidotti.html](http://rhizomes.net/issue11/braidotti.html)
2. Braidotti R. Nomadic theory. The Portable Rosi Braidotti. NY: Columbia University Press, 2011. – 404 p.
3. Braidotti R. Transpositions: On nomadic ethics. Cambridge: Polity Press, 2006. – 306 p.
4. Haraway D. Modest Witness. New York: Routledge, 1989. – 287 p.
5. Haraway D. The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness. Chicago: Prickly Paradigm Press, 2003. – 100 p.
6. Haraway D. When Species Meet. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007. – 440 p.
7. Haraway D. Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. // Feminist Studies. Vol 14. No 3. 1988 – P. 575-599
8. Брайдотти Р. Постчеловек. М.: Издательство института Гайдара, 2021. – 408 с.
9. Харауэй Д. Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х гг. М.: Ад Маргинем. – 128 с.
10. Харауэй Д. Оставаясь со смутой: заводить сородичей в хтулуцене. Пермь: Hyle Press, 2020. – 340 с.

### II. Вспомогательная литература на русском языке:

11. Авдеев Р. Одержимость Марка Цукерберга метавселенной начала беспокоить менеджмент Meta. 2022. URL: <https://3dnews.ru/1064583/odergimost-marka-tsukerberga-metavselennoy-nachala-bespokoit-menedgment-meta> (дата обращения: 14.05.2024)
12. Авдеева И.А. Особенности виртуальной коммуникации и организации виртуальных сообществ в пространстве глобальной сети // Философия и общество. №4. 2016. – С. 20 – 33.

13. Агамалова Л. Дуалистическое в феминистских эпистемологиях: Д. Харауэй, К. Барад // Nauka.me. №2. 2019. URL: <https://nauka.me/s241328880008051-0-1/> (дата обращения: 17.05.2024)
14. Алексеева К.А. Самопрезентация в киберпространстве: границы реального и выдуманного // Гуманитарий юга России. Том 8 (36). №2. 2019. – С. 26 – 36.
15. Андерсон Б. Воображаемые сообщества. М.: Канон-Пресс-Ц, 2001. – 278 с.
16. Аннмари М. Множественное тело. Онтология в медицинской практике. М.: Гиле Пресс, 2018. – 254 с.
17. Антонов Т. В. Парменид: путь философа к истине. // АКАДΗΜΕΙΑ: Материалы и исследования по истории платонизма. Вып. 5. – С. 3 – 24.
18. Аристотель. Большая этика // Собр. соч. в 4-х т. – Т. 4. М.: Мысль, 1983. – С. 375 – 644.
19. Аристотель. Метафизика. М.: Эксмо, 2006. – 608 с.
20. Аристотель. О возникновении животных. М.: Книга по Требованию, 2012. – 249 с.
21. Аристотель. Политика. М.: Рипол Классик, 2010. – 592 с.
22. Аристотель. Сочинения в четырёх томах. Т.1. Ред. В. Ф. Асмус. М.: Мысль, 1976. – 550 с.
23. Арто А. Театр и его двойник. СПб: Симпозиум, 2000. – 448 с.
24. Асмус В. Ф. Античная философия. М.: Высшая школа, 1999. – С. 90.
25. Бадью А. Делез. Шум бытия. М.: Логос-Альтера, 2004. – 184 с.
26. Баева А.В. Объективность и артефакт в современной эпистемологии: дис. канд. филос. наук специальности 09.00.01. Защищена 15.12.2021. – М., 2021. – 204 с.
27. Барад К. Агентный реализм. Как материально-дискурсивные практики обретают значимость // Опыты нечеловеческого гостеприимства. Антология / Под ред. Крамар М., Саркисов А. М.: V-A-C press, 2018. – С. 42 – 122.
28. Барт Р. S/Z. М.: Ad Marginem, 1994. – 304 с.

29. Барт Р. Смерть автора // Избранные работы. Семиотика. Поэтика. М.: Прогресс, 1989 – 616 с.
30. Барт Р. Удовольствие от текста. // Избранные работы. Семиотика. Поэтика. М.: Прогресс, 1989 – 616 с.
31. Батлер Дж. Заметки к перформативной теории собрания. М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. – 248 с.
32. Беляев В. Историко-философские аспекты проблемы «нечеловеческого» в социокультурных исследованиях и исследованиях медиа. // Galactica Media Journal of Media Studies. №2 (1). 2020. – С. 36 – 51.
33. Беннет Д. Пульсирующая материя: Политическая экология вещей. Пермь: Гиле пресс, 2018. – 220 с.
34. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности: Трактат по социологии знания. М.: Academia-Центр; Медиум, 1995. – 323 с.
35. Бергсон А. Опыт о непосредственных данных сознания. Собрание сочинений: в 4 т. Т. 1. М.: Московский Клуб, 1992. – 325 с.
36. Бергсон А. Творческая эволюция. М: Азбука, 2016. – 384 с.
37. Блумер Г. Символический интеракционизм. / Пер. с англ. А. М. Корбута. – М.: Элементарные формы, 2017. – 344 с.
38. Бовуар С. Второй пол. М.: Новый культурный код, 2020. – 928 с.
39. Бодрийяр Ж. Пароли. От фрагмента к фрагменту. Екатеринбург: У Фактория, 2006. – 200 с.
40. Брайант Л. Р. На пути к окончательному освобождению объекта от субъекта // Логос. №4 (100). 2014. – С. 275 – 292.
41. Бруно Дж. О бесконечности, вселенной и мирах. М.: Соцэкгиз, 1936 – 256 с.
42. Валлон А. История рабства в античном мире. М.: Вече, 2021. – 368 с.
43. Вермюллен Т., Аккер Р. Заметки о метамодерне. URL: <https://metamodernizm.ru/notes-on-metamodernism/> (дата обращения: 17.05.2024)

44. Вернадский В.И. Несколько слов о ноосфере // Успехи современной биологии. Т. 18. Вып. 2. 1994. – С. 113-120.
45. Войнилов Ю. Л. Джордж Герберт Мид как "основатель" символического интеракционизма // Общество: социология, психология, педагогика. №9. 2016. – С. 1 – 3.
46. Вольф М.Н. Эпистемический поиск в диалоге Платона «Менон» // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2011. № 4. – С. 146 – 159.
47. Гадамер, Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики. М.: Прогресс, 1988. – 704 с
48. Галкин А. И. Философские проблемы виртуальной реальности // Известия высших учебных заведений. Северо-Кавказский регион. Общественные науки. 2004, №4. – С. 3-9.
49. Гегель Г.В.Ф. Наука логики: в 3 томах. Т.1. М. Мысль, 1970. – 501 с.
50. Гегель Г.В.Ф. Энциклопедия философских наук. Т. 3. Философия духа. М.: Мысль, 1977. – 471 с.
51. Гибсон У. М.: Азбука, 2021. – 480 с.
52. Глухов, А.А. Перехлест волны. Политическая логика Платона и постнищенское преодоление платонизма. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2014. – С. 12.
53. Готт В.С. Философские вопросы современной физики. Учебное пособие. М.: «Высшая школа», 1972. – 416 с.
54. Гофман И. Представление себя другим в повседневной жизни. М.: Канон-Пресс-Ц, 2000. – 304 с.
55. Гумбрехт Х.У. Производство присутствия: чего не может передать значение. М.: Новое литературное обозрение. 2006. – 184 с.
56. Гуров О.Н. Слияние человека и машины: взгляд Дэвида Кроненберга на проблему киборга // Технологос. – 2023. – №4. – С. 60 – 70.
57. Гуров О.Н., Конькова Т.А. Метавселенные для человека или человек для метавселенных // Искусственные общества. – 2022. – Т. 17. – № 1.

58. Девайкин И.А. О понятии корреляционизма: К. Мейясу, Г. Харман, Р. Брассье // Идеи и идеалы. Т. 14, № 1, ч. 1. 2022 – С. 82 – 99.
59. Деланда М. Новая онтология для социальных наук. // Логос. Том 27. №3. 2017. – С. 35 – 56.
60. Делез Ж. Различие и повторение. СПб.: ТОО ТК «Петрополис», 1998. – 384 с.
61. Делез Ж. Спиноза. М.: ПЕР СЭ, 2011. – 478 с.
62. Делёз, Ж., Гваттари, Ф. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения. Екб: У-Фактория, 2007. – 672 с.
63. Джагоз А. Введение в квир-теорию. // М.: Канон+, 2008 – 208 с.
64. Диоген Лаэртский. О жизни, учениях и изречениях знаменитых философов / Редактор тома и автор вступительной статьи А. Ф. Лосев. М.: Мысль, 1986. – 573 с.
65. Дорофеева И.В. Модель Шеннона-Уивера и ее значение для развития теории коммуникации // Языковой дискурс в социальной практике. Сборник научных трудов Международной научно-практической конференции. Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Тверской государственный университет». 2013. – С. 49 – 53.
66. Елхова О.И. Иллюзия присутствия в виртуальном мире. // Вестник Башкирского университета. Серия: Философия и социология. Том 20. №4. 2015. – С. 1386 – 1390.
67. Елхова О.И. Индекс виртуальности: философское обоснование. // Вестн. Сев. (Арктич.) федер. ун-та. Сер.: Гуманит. и соц. науки. 2021. Т. 21, № 3. – С. 99–107.
68. Жеребкин С. Нестабильные онтологии в современной философии. СПб., 2013. – 349 с.
69. Харман Г. Имматериализм. Объекты и социальная теория. М.: Издательство Института Гайдара, 2018. – 152 с.

70. Иригарей Л. Этика полового различия. / Пер. с фр. А. Шестакова и В. Николаенкова. – М.: Художественный журнал, 2004. – 184 с.
71. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. О.: ОГИ, 2007. – 304 с.
72. Кастру де В. Э. Каннибальские метафизики. Рубежи постструктурной антропологии. М.: Ад Маргинем Пресс, 2007. – 200 с.
73. Кнэхт Н.П. Новый спор о старой проблеме: объективно ориентированная онтология и спекулятивный реализм // Экономические и социально-гуманитарные исследования. №1 (9). 2016. – С. 41 – 46.
74. Кокаревич М.Н. Философский эссенциализм и его современные модификации // Вестник Томского государственного педагогического университета. №2 (117). 2012. – С. 211 – 215.
75. Коломиец Я. Ю. Концепция «Второй устности» У. Онга и ретрайбализация общества посредством социальных сетей в XXI веке. Часть 2 // Вопросы теории и практики журналистики. 2018. Т. 7, № 2. – С. 222-231.
76. Коркия Э. Д. Идентичность в виртуальной реальности: новые альтернативы // Теория и практика общественного развития (электронный журнал). № 2. 2017. – С. 9 – 13.
77. Костикова А.А. Цифровая коммуникация: историко-философский анализ // Вестник Московского университета. Серия 7. Философия. 2019. – С. 49 – 54.
78. Криман А.И. Постгуманистический поворот к пост(не)человеческому. // Вопросы философии. 2020. № 12. – С. 57 – 67.
79. Кропоткин П.А. Взаимопомощь как фактор эволюции. М.: НИЦ Луч, 2020. – 256 с.
80. Лазарева Е.А. Киборг и гендер: от Маринетти к Харауэй и обратно. // В сборнике: Границы нормы: трансформация гуманизма в русской и европейской культуре Нового и Новейшего времени. Москва, 2020. С. 471-485.

81. Латур Б. Наука в действии: следуя за учеными и инженерами внутри общества. СПб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2013. – 414 с.
82. Латур Б. Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теория. М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2014. – 384 с.
83. Левинас Э. Избранное. Тотальность и бесконечность. СПб: Университетская книга, 2000 – 230 с.
84. Леушкин Р.В. Виртуальный объект как проблема конструктивного реализма // Фундаментальные исследования. №6 (часть 7). 2014. – С. 1553 – 1558. – С. 1553.
85. Львов М. Илон Маск показал играющую силой мысли чипированную обезьяну. URL: <https://lenta.ru/news/2021/04/09/mindpong> (дата обращения: 17.05.2024)
86. Лэнд Н. Сочинения в 6 томах. Том 2. Киберготика. М.: Гиле Пресс, 2019. – 208 с.
87. Маклюэн М. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего. М.: Академический проект, 2005. – 496 с.
88. Маковельский А.О. Древнегреческие атомисты. Баку: Издательство АН Азербайджанской ССР, 1946. – 401 с.
89. Маковельский А.О. История логики, М.: Кучково поле, 2004. – 480 с.
90. Мануэль Д. Новая философия общества. Теория ассамбляжей и социальная сложность. Пермь.: Гиле Пресс, 2018. – 170 с.
91. Маркузе Г. Одномерный человек. М.: Refl-Book, 1994. – 368 с.
92. Мартьянов Д.С. Кризис виртуальной политики в контексте киберфеминизма. // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. №156. 2013. – С. 164 – 173.
93. Мейясу К. Вычитание и сокращение: Делёз, имманенция, материя и память, 2012. – 35 с.
94. Мейясу К. После конечности. Эссе о необходимости контингентности. Екатеринбург, Москва: Кабинетный ученый, 2015. – 196 с.

95. Митрофанова А.Д. «Киборганическая утопия» и онтология нового материализма. // Практики и интерпретации. Том 3. №3. 2018. – С. 18 – 36.
96. Митрофанова А.Д. Киборг как код новой онтологии. Политические и эпистемологические аспекты гибридных тел. // Логос. Том 28. №4. 2018. – С. 109 – 128.
97. Ньюман С., Ширшова Л. Крестный отец сексизма // Онлайн-ресурс «Нож», 2018 – URL: <https://knife.media/sexism-origin/>. (дата обращения: 17.05.2024)
98. Носов Н.А. Виртуальная психология. М.: Аграф, 2000. – 432 с.
99. Павлов А.В. Постгуманизм. Преодоление и наследие постмодернизма. // Вопросы философии. 2019. № 5. – С. 24 – 35.
100. Пикеринг Э. Новые онтологии. // Логос. Том 27. №3. 2017. – С. 153 – 172.
101. Писарев А.А. Сети, плоскости, материя: об употреблении плоских социальных онтологий // Вестник Тверского государственного университета. Серия: Философия. 2020. № 1 (51). – С. 144 – 157.
102. Платон. Собрание сочинений в 4 т. – Т. 3. М.: Мысль, 1994. – 654 с.
103. Платон. Федр. М.: РИПОЛ Классик, 2018. – 80 с.
104. Подорога Б.В. Перипетии симпозиаса: размышления об одном понятии из книги Д. Харауэй «Оставаясь со смутой. Заводить сородичей в хтулуцене». // Vox. Философский журнал. Выпуск 35. 2021. – С. 151 – 162.
105. Пронин М.А. Виртуалистика в Институте человека РАН: история и результаты. Саранск: Типография «Рузаевский печатник», 2008. – 179 с.
106. Рассел Б. История западной философии [В 2т.] Т. I. М.: АСТ, 2019. – 768 с.
107. Рикер П. Время и рассказ. Книга и исторический рассказ. СПб.: Университетская книга, 1998. – 313 с.
108. Севальников А.Ю. Онтологические аспекты виртуальной реальности. М.: Прогресс-Традиция, 2004. – 384 с.



109. Сегал А. П. Образ будущего или виртуальная реальность? О пространстве формирования личности. // Профессиональное образование в современном мире. №7 (4). 2017. – С. 1380 – 1387.
110. Сегал А.П., Савченко А.В. Виртуальная реальность – онтология, эпистемология, праксис. Постановка проблем // Искусственные общества. Том 15. 2020.
111. Сегал А.П., Савченко А.В. Метаверс – как это по-русски? О построении русского сектора метавселенной // Искусственные общества. Том 16. №4. 2021.
112. Сергеева О.В. Экран закрепощающий, экран освобождающий: теоретики феминизма о медиа-технологиях // Наука телевидения. №11. 2014. – С. 145-253.
113. Скот И.Д. Трактат о первоначале. М.: URSS, 2023. – 200 с.
114. Соколов А. Б., Дробышевский С. В. 150 ошибок профессора С. В. Савельева? Рецензия на книгу «Возникновение мозга человека». Часть I. URL: <https://antropogenez.ru/review/686/> (дата обращения: 17.05.2024).
115. Сокулер З.А. Мишель Фуко. // Вестник культурологии, №1, 2011. – С. 176 – 184.
116. Сорель. Ж. Размышления о насилии. М.: Фаланстер, 2013. – 293 с.
117. Спиноза Б. Этика. СПб.: Аста-пресс ltd, 1993. – 248 с
118. Старостина Д.А. Формирование дискурса о теле в феминистских исследованиях: второй пол, субъект в процессе, номадическая субъективность // Социология. №6. 2021. – С. 34 – 45.
119. Стерлинг Б. Киберпанк в 90-е. // Искусство кино. №10. 1998.
120. Столяров А.А. Проблема универсалий./ История философии. Запад-Россия-Восток. Книга первая. Философия древности и средневековья. М.: Греко-латинский кабинет, 1995 – С. 341 – 346.
121. Субботин А.Л. // Новая философская энциклопедия: в 4 т. / 2-е изд., испр. и доп. – М.: Мысль, 2010. – 2659 с.

122. Суковатая В.А. Киборг: «Оживший мертвый» или «Мертвый живой»? Тело и его трансгрессии в пространстве цифровой культуры: панорама образов // Международный журнал исследований культуры. №3 (8). 2012. – С. 69 – 73.
123. Сюткин А. – Жиль Делёз среди новых материалистов: материалистическая диалектика против неовитализма // Стасис. Том 7. №1. 2019. – С. 420 – 447.
124. Сюткин А., Регев Й. За Делёза: политэкономия, материалистическая диалектика и спекулятивная философия // Стасис. Том 7. №1. 2019. – С. 10 – 12.
125. Тлостанова М.В. Западный антигуманизм или незападный гуманизм другого. // Философия и культура. 2015. № 3 (87). – С. 402 – 412.
126. Тлостанова М.В. Постантропоцентрический антигуманизм против другого гуманизма как гуманизма другого. // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Философия. 2015. № 1. – С. 33 – 48.
127. Уайтхед, А. Н. Избранные работы по философии. М.: Прогресс, 1990. – 720 с.
128. Ульянов В. А. Постгендерная характеристика виртуального: генезис андрогинности // Вестник Воронеж. гос. ун-та. Сер.: Философия. № 2. 2012. – С. 158–171
129. Уэст, К., Зиммерман, Д. Создание гендера //Сборник «Хрестоматия феминистских текстов. Переводы» – СПб.: Изд. «Дмитрий Буланин», 2000 – С. 193-220
130. Филимонов И.В. Экосистема цифровой экономики: проблемы предметной идентификации. // Инновации и инвестиции. №6. 2020. – С. 51 – 58.
131. Фишер К., История новой философии. Декарт: Его жизнь, сочинения и учение. Спб.: Мифрил, 1994. – 560 с
132. Харман Г. О замещающей причинности. // Новое литературное обозрение. 2012. №2. С. 75-90.

133. Харман Г. Четвероякий объект: метафизика вещей после Хайдеггера. Пермь: Гиле Пресс, 2015. – 147 с.
134. Харман Г. Имматериализм. Объекты и социальная теория. М.: Издательство Института Гайдара, 2018. – 152 с.
135. Хитрук Е.Б. «Женский вопрос» в философии Платона // Идеи и идеалы, 2016, №2 – С. 40-51
136. Частиков А. Архитекторы компьютерного мира. СПб: БХВ-Петербург, 2002. – 384 с.
137. Черняк Н.А. Спекулятивный реализм vs корреляционизм. // Вестник Омского университета. Том 24. №2. – С. 188 – 192.
138. Шарден Т. Феномен человека. М.: Наука, 1987 – 239 с.
139. Шульга Е.Н. Символический интеракционизм и проблема понимания. // Философия науки ИФ РАН. Выпуск 17. 2012. – С. 113 – 127.
140. Overclockers. ChatGPT-4 теперь доступен всем бесплатно, но есть один нюанс. URL: [https://overclockers.ru/blog/vlad\\_vlog/show/94965/chatgpt-4-teper-dostupen-vsem-besplatno-no-est-odin-njuans](https://overclockers.ru/blog/vlad_vlog/show/94965/chatgpt-4-teper-dostupen-vsem-besplatno-no-est-odin-njuans) (дата обращения: 17.05.2024)
141. VC.ru. Microsoft представила Mesh – платформу для общения и работы в смешанной реальности. Доступ по ссылке: <https://vc.ru/services/215734-microsoft-predstavila-mesh-platformu-dlya-obshcheniya-i-raboty-v-smeshannoy-realnosti> (дата обращения: 17.05.2024)

### **III. Вспомогательная литература на иностранных языках:**

142. Back M.D., Stopfer J.M., Vazire S., Gaddis S., Schmukle S.C., Egloff B., Gosling S.D. Facebook Profiles Reflect Actual Personality, Not Self-Idealization // Psychological Science, 2009. №21(3). – P. 372 – 374.
143. Ball M. The Metaverse: What It Is, Where to Find it, and Who Will Build It. URL: <https://www.matthewball.vc/all/themetaverse> (accessed 17 May 2024)
144. Bostrom N. Are We Living in a Computer Simulation? // The Philosophical Quarterly. Vol 53. No 211. 2003. – P. 243 – 255.

145. Butler J. *Gender Trouble Feminism and the Subversion of Identity* // Routledge, 1990 – P. 224-232
146. Chalmers D. *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*. Washington: Publisher, 2022. – 544 p.
147. Clifford G. *The Politics of Meaning*. NY: Basic Books, 1973. – 25 p.
148. Crutzen P. J., Stoermer E. F. *The Anthropocene*. // *Global Change Newsletter*. Vol. 41. 2000. – P. 17 – 18.
149. Derra A. *Holobionts, Symbiosis and New Narratives for the Troubled Times of Donna Haraway's Chthulucene* // *Analiza i Egzystencja: czasopismo filozoficzne*. №50. 2020. – P. 79 – 93.
150. Dow K., Lamoreaux J. *Situated Kinmaking and the Population «Problem»* // *Environmental Humanities*. №12 (2). 2020. – P. 475 – 491.
151. Dvorsky G., Hughes Js. *Postgenderism: Beyond the Gender Binary*. Connecticut: Institute for Ethics and Emerging Technologies, 2008.
152. Elizabeth J. Meyer. *Gender and Sexual Diversity in Schools: An Introduction* // *Explorations of Educational Purpose*, Vol. 10, Springer, 2010.
153. Eng, D. L., J. Halberstam, and J. E. Munoz. *Introduction: What's Queer about Queer Studies Now?* / *Social Text* 84(3):1-17, 2005 – P. 84 – 85.
154. Fisher M. *Is Nick Land the most important British philosopher of the last twenty years?* URL: [markfisherblog.tumblr.com/post/32521254502/is-nick-land-the-most-important-british](http://markfisherblog.tumblr.com/post/32521254502/is-nick-land-the-most-important-british)
155. Ferguson A. *Moral Responsibility and Social Change: A New Theory of Self*. // *Hypatia* 12 (3), 1997 – P. 116 – 141.
156. Gane N. *When We Have Never Been Human, What Is to Be Done?* Interview with Donna Haraway // *Theory, Culture & Society*. Vol 23. Issue 7 – 8. 2006. – P. 135 – 358.
157. Geddes, P., Thompson, A. J. *The Evolution of Sex*. Whitefish, MT: Literary Licensing, 2014. – 338 p.
158. George S. *Converging the physical and digital with digital twins, mixed reality, and metaverse apps*. URL: <https://azure.microsoft.com/en->

us/blog/converging-the-physical-and-digital-with-digital-twins-mixed-reality-and-metaverse-apps/ (accessed 17 May 2024)

159. Gere Ch. *Digital Culture*. Chicago: Reaktion Books, 2009. – 240 p.
160. Goffman E. *Asylums: Essays on the social situation of mental patients and other inmates*. NY: Anchor Books, 1961.
161. Goffman E. *Gender Display // Gender Advertisements*. *Communications and Culture* – London: Palgrave, 1976.
162. Grosz E. A. *Space, time, and perversion: essays on the politics of bodies*. London: Routledge, 1995 – 284 p.
163. Gualeni S. *Virtual Worlds as Philosophical Tools: How to Philosophize With a Digital Hammer*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2015.
164. Hassan I. *Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture? // The Georgia Review*, No. 31:4, 1977. – P. 830 – 850.
165. Hayles K. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999. – 366 p.
166. Hayles K. *Unfinished Work: From Cyborg to Cognisphere. // Theory, culture & society*. Vol 23. Issue: 7-8. 2006. – P. 159 – 166.
167. Horkheimer M. *Traditional and Critical Theory*. N. Y.: Paragon House, 1991. – P. 239 – 254.
168. Hornborg A. *Dithering while the planet burns: Anthropologists' approaches to the Anthropocene. // Reviews in Anthropology*. #46. Issue 2-3. 2017. – P. 61 – 77.
169. Hunter S., Riggs D. *Hegemonic Masculinities and Heteronormativities in Contemporary Books on Fathering and Raising Boys. // Boyhood Studies*. Vol. 8. 2015. – P. 110 – 129.
170. Kirkpatrick G. *The formation of gaming culture: UK gaming magazines, 1981–1995*. NY: Palgrave MacMillan, 2015. – 139 p.
171. Land N. *Machinic desire. // Textual Practice*. London: Routledge, 2012. – P. 471 – 482.

172. Lanier J. Information is an alienated experience. N.Y.: Not Avail, 2006. – 285 p.
173. Latour B. War and Peace in an Age of Ecological Conflicts. Vancouver: Peter Wall Institute, 2013. – P. 51 – 63.
174. Lindley C. A. Trans-reality gaming, in Proceedings of the 2nd Annual International Workshop in Computer Game Design and Technology. Liverpool: John Moores University, 2004. – P. 1 – 10.
175. Machay R. Nick Land: An Experiment in Inhumanis. // Umelec, Vol 16. 2012.
176. McIntosh, P. White Privilege: Unpacking the Invisible Knapsack // Peace and Freedom Magazine, 1989. – P. 10 –12.
177. Money, J. Ehrhardt, A. A. Man and woman, boy and girl: Differentiation and dimorphism of gender identity from conception to maturity. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 1972 – 311 p.
178. Money, J. Hermaphroditism, Gender and Precocity in Hyperadrenocorticism: Psychologic Findings // Bulletin of the Johns Hopkins Hospital, 1995, No. 6. – P. 253–264.
179. Morton D. Birth of the Cyberqueer // PMLA. Vol 110. No 3. 1995. – P. 369 – 381.
180. Oakley, A. Sex, gender, and society. NY: Harper Colophon, 1972 – 220 p.
181. Osborne T. Thomas Aquinas and John Duns Scotus on Individual Acts and The Ultimate End. // Philosophy and Theology in the Long Middle Ages. Vol. 105. 2011. – P. 351 – 374.
182. Park G. Silicon Valley is racing to build the next version of the Internet. Fortnite might get there first. URL: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/04/17/fortnite-metaverse-new-internet/> (accessed 17 May 2024)
183. Patricia Melzer. Alien constructions: science fiction and feminist thought // University of Texas Press, 2006. – P. 215 – 217

184. Plant S. Binary sexes, binary codes. URL: [t0.or.at/sadie/binary.htm](http://t0.or.at/sadie/binary.htm) (accessed 17 May 2024)
185. Plant S. The Future Looms: Weaving Women and Cybernetics // *Body & Society*. Vol 1. Issue: 3 – 4. 1995. – P. 43 – 48.
186. Plant S. Zero and ones. *Digital Women and the New Technoculture*. London: Fourth Estate, 2016. – 320 p.
187. Riki Wilchins. *GenderQueer: Voices from Beyond the Sexual Binary* // Alyson Books, NY, 2002. – P. 1 – 32.
188. Roden D. Speculative Posthumanism. // *Posthuman Glossary*. London: Bloomsbury Academic, 2018. – P. 398 – 401.
189. Shulamith Firestone. *The Dialectic of Sex: The Case for Feminist Revolution* // William Morrow and Company, 1970.
190. Turner J. H. Parsons as a Symbolic Interactionist: A Comparison of Action and Interaction Theory // *Sociological Inquiry*. 1974. No. 44(4). – P. 283 – 294.
191. Whitehead A. *Process and reality*. NY: Macmillan company, 1967. – 546 p.