

Кириллов А.А. Всероссийская конференция молодых ученых «Медиарациональность: технологии конструирования» (27–28 октября 2017, Санкт-Петербург) (обзор докладов) // Вестник ПНИПУ. Культура. История. Философия. Право. – 2018. – № 1. – С. 25–35. DOI: 10.15593/perm.kipf/2018.1.04

Kirillov A.A. All-Russian conference for young scientists «Mediarationality: technologies of construction» (27-28 October 2017, Saint-Petersburg) (Review of reports). *Bulletin of PNRPU. Culture. History. Philosophy. Law*, 2018, no. 1, pp. 25-35. DOI: 10.15593/perm.kipf/2018.1.04

DOI 10.15593/perm.kipf/2018.1.04

УДК 111

ВСЕРОССИЙСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ МОЛОДЫХ УЧЕНЫХ «МЕДИАРАЦИОНАЛЬНОСТЬ: ТЕХНОЛОГИИ КОНСТРУИРОВАНИЯ» (27–28 ОКТЯБРЯ 2017, САНКТ-ПЕТЕРБУРГ) (ОБЗОР ДОКЛАДОВ)

А.А. Кириллов

Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5149-8414>

Вопрос о границах и формах рациональности особенно остро встает в современную эпоху, эпоху после медиального поворота, которая, наследуя постмодернистскому опыту тотального релятивизма, отказывает последнему как единственной стратегии выживания/проживания и твердо ставит задачу поиска новых оснований в рефлексии и самоопределении. Постоянно пребывая в ситуации неопределенности, человек XXI века оказывается обречен на фрустрацию и отчуждение без надежных ориентиров существования в новой реальности. Очевидно, что рациональность обусловлена культурно-историческим контекстом (в этом единодушны все участники конференции), и сегодня перед нами стоит задача заново переопределить механизмы рефлексии, изучить особенности их функционирования в пространстве медиареальности. Параллельно этому решается задача уточнения границ медиафилософии как дисциплины. Базовые тезисы Центра медиафилософии: медиареальность не дублирует «классическую реальность», не противостоит ей, но полностью занимает ее место; медиа теперь не вовне, а внутри нас – они используются нами, воспринимаются нами, разделяются и развиваются одними и в картезианском духе ставятся под сомнение другими.

Поднимается вопрос о соотношении классической рациональности и наследующей ей медиарациональности как формы иррационального познания (Савчук, Пружинин и Щедрина, Ермилов). Медиа невидимы в нашей повседневной деятельности, они действуют скрыто, проявляя себя либо в пространстве желания (Шевцов), либо как техническое бессознательное (Очеретяный). Этот факт открывает психоаналитические перспективы в осмыслении феномена медиа. Тема трансформаций субъективности и телесности проявляется в фокусе Game Studies, где важное место занимает соотношение геймера и игрового персонажа (система связи «геймер – игровой персонаж»): соотношение в игре и реальности (Буглак), проблема свободы в игре (Подвальный), телесная память игрового субъекта (Ленкевич). Сильный делезианский акцент наблюдается в попытках определения виртуального (Асташкин) и дигитального (Митрофанова). Обсуждаются пространственные (топологические) характеристики изменчивой медиареальности (Витушко) и способы ориентации в этом пространстве (Яковлева). Важное место в дискуссиях занимает проблема визуального образа в структуре медиа. Образы теряют свои референты в реальном мире вслед за утратой самой реальности и превращением ее в медиареальность (Кириллов). Единственной возможностью обнаружить изнанку последней становятся различные сбои медиа, ошибки цифрового кода (Кнышева).

Ключевые слова: медиарациональность, медиареальность, топологическая рефлексия, метафора, желание, дигитальный объект, техническое бессознательное, медиаландшафт, премедиация, процедурная телесность, ремедиация, if-образ, компьютерные игры, спидраннинг, глитч-арт.

**ALL-RUSSIAN CONFERENCE FOR YOUNG SCIENTISTS
«MEDIARATIONALITY: TECHNOLOGIES OF CONSTRUCTION»
(OCTOBER 27-28, 2017, ST.-PETERSBURG) (REVIEW OF REPORTS)**

Alexander A. Kirillov

Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russian Federation

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5149-8414>

The question about the limits and forms of rationality has sharply arisen in the modern epoch, the epoch after medial turning-point. This epoch succeeding to post-modern experience of total relativism refuses the latter as the only strategy of surviving and firmly put a problem of finding new basis in reflection and self-determination. Permanently being in the situation of uncertainty the man of the 21st century turns out to be doomed to frustration and alienation without reliable reference points of living in the new reality. It is evident that rationality is provided by cultural and historical context (all participants of the conference unanimously think so), and today it is necessary to re-determine the mechanisms of reflection, to learn the character of their functioning in the space of media reality. The problem of more precise definition of the limits of media philosophy as the discipline has been solved in parallel way. Basic theses of the Center of Media Philosophy about the concept that media reality does not duplicate "classical reality", is not in the opposition to it but completely takes its stand; now media are inside but not outside us; we are used by them, we apprehend them, some participants of the conference share and develop them while the others prejudice them in the Cartesian spirit. The problem of correlation between classical rationality and succeeding media rationality as the form of extrinsic rational perception (Savchuk, Pruzhinin and Schedrina, Ermilov) has been arisen. Media are invisible in our everyday life; they are latent and show themselves in the space of wish (Shevtsov) or as technically unconscious (Ocheretyany). This fact opens psychoanalytical perspectives in perception of media phenomenon. The theme of subjectivity's and corporality's transformation is revealed in the focus of game studies. The relations between gamer and personage of the game play very important role, namely ethical problems between the game and reality (Buglak), the problem of freedom in the game (Podvalny), corporal memory of the game's subject (Lenkevich). Strong Deleuze accent is observed in the attempts of defining virtual (Astashkin) and digital (Mitrofanova). Spatial (topological) characteristics of changeable media reality (Vitushko) and the ways of this space orientation (Yakovleva) have been discussed. The problem of visual image in the structure of media has taken an important place. The images lose their reviewers in the real world after the loss of reality itself and its transformation to media reality (Kirillov). And only different faults of media, the mistakes of digital code can be the way to break through the inside of the latter (Knysheva).

Keywords: media rationality, media reality, topological reflection, metaphor, desire, digital object, technical unconscious, media landscape, premediation, procedural corporeality, remediation, if-image, computer games, *speed running*, *glitch art*.

27–28 октября 2017 года в Санкт-Петербурге в рамках международного научно-культурного форума «Дни философии в Санкт-Петербурге – 2017» состоялась всероссийская конференция молодых ученых «Медиарациональность: технологии конструирования». С 2007 года на базе Института философии (бывший философский факультет) СПбГУ существует Исследовательский центр медиафилософии под руководством доктора философских наук, профессора В.В. Савчука. В задачи Центра входит разработка новых теоретических и методологических подходов к формированию новой дисциплины – медиафилософии, необходимость которой обусловлена коренными изменениями в структуре наших представлений о реальности. За десять лет плодотворной деятельности сотрудниками центра было выпущено 13 научных сборников, несколько авторских и коллективных монографий, учебное пособие. На регулярной основе проводятся научные мероприятия: семинар Лаборатории исследований компьютерных игр (ЛИКИ) и семинар «Визуальные практики». Научные конференции, организуемые Центром, ежегодно собирают теоретиков и практиков медиакультуры со всей страны. Предлагаемые к обзору доклады конференции были посвящены теме трансформации рациональности после медиального поворота и вновь с необходимостью поставили перед участниками вопрос «как возможна медиафилософия?».

Пленарное заседание началось с приветственного слова **В.В. Савчука**. После короткого вступления он перешел к своему докладу «*Инорациональные формы медиареальности*», которым задал общий тон конференции, предложив тезис, что классическая форма рациональности трансформируется сегодня в *медиарациональность*. Происходит это во многом по причине запаздывания рефлексии вслед за изменениями самой реальности, отставания осознанности за

преобразованием телесности, личного опыта за информацией. В большинстве случаев медиареальность связывают с феноменом глобализации, однако при ближайшем рассмотрении оказывается, что структурно она расколота на множество обособленных сегментов, топосов, внутри которых существуют свои всеобщности и претензии на истину. Для аналитики этих зон автор доклада предлагает собственный проект *топологической рефлексии* [1, с. 152–153].

Ускорение темпа жизни ставит вопрос об *инорациональных* формах познания, теперь мы вынуждены принимать решения в условиях неполноты знаний. На что же тогда опираться? На сферу практического разума – на свои эстетические, прагматические, моральные установки. В этом могут помочь современные медиа, которые работают с опережающим, проективным характером мышления (Г.Р. Хайдарова), связанным скорее с художественными практиками. Подводя итог, В.В. Савчук высказал мнение, что вместо тотальной иронии и эклектики постмодерна настало время новой искренности, новой серьезности, новой ответственности.

Парное сообщение **Б.И. Пружинина и Т.Г. Щедриной** (Москва) под вопрошающим заголовком *«Как возможна медиарациональность?»* продолжило тему новой рациональности в условиях неопределенности. Ситуация утраты оснований напрямую касается медиа, ведь именно они задают сегодня тот контекст, в котором открывается любая возможность для понимания. Но эта проблема не нова, похожий кризис случился в философии начала XX века, тогда предметом внимания стала историческая реальность, которая подобно медиареальности не дается нам эмпирически, а может быть лишь реконструирована. Экстраполируя методы определения исторической действительности на проблемное поле медиального поворота, мы можем найти оригинальное исследовательское решение и поставить вновь необходимые вопросы о границах, проблемах истинности и возможности познания какой-либо реальности вообще. Этот подход предполагает попытку внедрения культурно-исторической эпистемологии. Анализ таких феноменов, как подлинность авторства или стирание спецификации речи в интернет-среде, возможен только герменевтически, через работу со знаково-символической системой. Нам необходимо адекватно проанализировать новую ситуацию и попытаться найти обеспечивающие взаимопонимание нормативы на уровне рациональных структур.

В докладе *«Фигуры медиа»* **К.П. Шевцов** (Санкт-Петербург) задался вопросом «Как возможна медиафилософия?». Через рассмотрение базовых оппозиций, таких как идея-материя, смысл-посредник, автор обратился к двум примерам из истории философии. Согласно Платону, передача сообщения непредставима без искажения смысла материальным носителем. Гегель же полагал, что материя знака становится исключительно формальным условием сообщения, не примешивая к нему никаких содержательных элементов. Здесь мы сталкиваемся с определенной формой существования материи на своем пределе, в состоянии постоянного появления/исчезновения. Следовательно, медиум, расширяя наши возможности, открывает такое пространство, которое распространяется вовне; происходит уравнивание внутреннего и внешнего.

Опираясь на идею Маклюэна о *метафоре* как одной из первичных форм медиа (перенос конфигураций опыта одних чувств на другие) [2, с. 9], докладчик обратил внимание, что каждый медиум предлагает некую базовую метафору сознания, лежащую в основе смыслопроизводства. Проблема соотношения медиа и телесности раскрывается через понятие *желания* [3, с. 11]. Желание выбрасывает нас в пространство тела, в те метафоры, которые предоставляют различные медиа. В заключение была высказана мысль, что медиа сегодня – это особая форма *ритуализированного* существования, и в его пространстве происходит образование новых архетипических смыслов (актуальность, тренд, хайп). Медиа предполагают возможность обращаться к неким базовым принципам идентичности, к тем структурам, которые определяют максимальную интенсивность желания, желания быть, желания присутствовать в каком-то процессе.

А.Д. Митрофанова (Санкт-Петербург) выступила с остросовременной темой *«Новый материализм и материальность дигитального объекта»*. Генезис нового материализма восходит к философии 1968 года и зарождается в среде делезианцев. Ключевым здесь является ход Делёза, который вместо бинарной метафизической картины предложил понятие *трансцендентального эмпиризма*. Эмпирика – это очень важная, неисключаемая часть повседневной материальности, она всегда выставляется через наши культурные практики и социальные привычки, т.е. она имеет уже некую трансцендентальную предопределенность. Но и трансцендентальная модель не может являться эдипальной, т.е. универсальной, некритической, единственной. Таким образом, эмпиризм, повседневность, телесность являются частью этой трансцендентальной модели. Так возникает то самое место, где кантианские оппозиции образуют сборку, и мы получаем некую сложную связанность – то, что Деланда называет *ассамбляжем*.

Дигитальные объекты, которые начинались когда-то как игра, как виртуальность, теперь становятся частью материальности в том смысле, что они формируют наши социумы, наши повседневные практики, наши способы мышления. Однако следует различать *дигитальные и технические объекты*. Последние определяются через функцию дискретности. У дигитальных же объектов на самом уровне конструктивной логики отсутствуют четкие границы [4]. Другими словами, они работают через желание, через эмпирическое схватывание социальных отношений, через фантазирование, через вариативность. Они настолько приближены к телесности, индивидуальности, эмпирике, что мы не всегда можем отделить их от себя.

Пленарное заседание завершилось докладом *«Нарратив в медианпространстве» И.О. Щедриной* (Москва) о преобразованиях повествования и его специфических условиях бытования в медиасреде. В их числе как уже известные, например включенность аудитории в творческий процесс и стирание границ авторства, так и новые: направленность на большую аудиторию; возможность непосредственного отклика, который в итоге сам оказывается частью *медианарратива*; возможность мгновенного изменения, редактирования.

На секции *«Медиарациональность: истоки, границы, пространства» К.А. Очеретяный* (Санкт-Петербург) представил доклад *«Рациональность в эпоху ее медиатехнологической модифицируемости»*. Понимая рациональность как способность ориентироваться в вещах, как знание отличий или знание дистанции, можно выделить три ее порядка: *порядок чувственности* (вещи могут быть слишком приближены к нам и тогда вызывают боль), *порядок воображения* (вещи могут быть очень далеки, тогда они вызывают ностальгию, желание), *познания* (вещи могут быть рядом с нами, тогда они превращаются в некие атрибуты, которые рассказывают что-то о нас). Для времени после промышленной революции, когда мы понимаем вещи только в момент их производства, становится важна не форма вещи, а эффект, который она производит. Субъект становится законодателем правил, а вещи, теряя полноту реальности, превращаются в объект или предмет. За счет нового понимания техники выравнивается три обозначенных порядка. Чтобы вещи не подступали слишком близко, мы отграничиваемся правом. А порядок воображения, для того чтобы вещи не были от нас слишком далеко, начинает трансформироваться в финансовые системы. Так возникает кредит, наши желания становятся к нам ближе. Вещи, которые рядом, перестают быть атрибутами и становятся продолжением нашего тела. Все это ведет к формированию *инструментальной рациональности*, которая отличается от прежней *формальной рациональности*, когда нам важно было знать, как устроены вещи. Теперь важно знать, как их можно применить.

Оборотной стороной инструментальности становится накопление некоего *технического бессознательного* – пространства всего вытесненного в эпоху рационализации [5, с. 145–146].

Эти формы вновь претендуют на наш способ мышления, на наш опыт суждения о вещах. И опять же меняется первичный порядок чувственности: медиа позволили увидеть такие детали реальности, которые прежде были недоступны опыту; вещи теперь задевают нас, вторгаются в наше личностное измерение. На уровне воображения появляется возможность жить вместе с воображаемыми персонажами. В порядке познания вещи в качестве предметов, инструментов, средств или медиа выступают герменевтическими операторами, инструментами истолкования действительности. Именно на этих трех модификациях способностей конституируется то, что мы называем медиарациональностью.

Л.Ю. Яковлева (Санкт-Петербург) в докладе *«Символическая картография: конструирование медиaprостранства»* предложила тезис о том, что медиа всегда знают, где мы находимся, и знают это лучше нас самих. Карты и системы навигации снимают фундаментальный страх перед чуждыми и неизвестными пространствами. Но тогда перед нами возникает другая угроза: стать беспомощными заложниками медиа. Разрешить эту ситуацию может творческий подход. Современный художник, по мнению автора доклада, это человек, который «заселяет» медиа.

Топологическую тему продолжил **А.А. Кириллов** (Санкт-Петербург) в докладе *«Медиа-ландшафт. Битва за образ»*, в котором автор продемонстрировал различные пути конструирования образов Природы в медиареальности. Ландшафт предстает теперь как сборка, генеративная структура, утратившая любые «натуральные» черты. Возникают концепты наподобие «экологии без природы» Т. Мортонa [6, с. 23–30], в целом отражающие общее представление медиафилософии об образе, который имеет своим референтом лишь другой образ, никак не соотносимый с реальностью. Основная проблема *медиа-ландшафта* состоит в возможности неограниченных манипуляций образами, что является питательной средой для идеологий, избравших объектом своего внимания экологическую повестку.

М.В. Витушко (Екатеринбург) выступил с сообщением *«Топология медиареальности: понимание медиасубъекта в “текучей пространственности”»*. Включив концепты современной социологии (Д. Блур, Б. Латур, З. Бауман), в частности метафору *«текучести»*, *«потока»*, в контекст представлений о пространственной структуре медиареальности, докладчик сделал вывод, что через виртуализацию нашей телесности происходит становление множественной и подвижной субъективности, изменчивой идентичности.

И.С. Петрин (Екатеринбург) в докладе *«Этика» Спинозы: текст и медиaprостранство»* продолжил тему телесности в постмедиаальную эпоху. Проанализировав текст Делёза [7, с. 95–103], он представил мысль, что тело находится по ту сторону письма, так как оно расшатывает цельный логический дискурс. В современных условиях тело исчезает, заменяется различными механизированными частями, симулируется.

Первый день конференции завершила секция *«Компьютерные игры – лаборатория медиарациональности»*. В докладе *«Имплицитная множественность свободы в видеоиграх»* **М.А. Подвальный** поставил перед собой задачу проблематизировать понятие «свободы» применительно к компьютерным играм. Предполагается, что целью игры является условный экран с надписью «Вы победили». Но зачастую геймеры неосознанно совершают в ходе игрового процесса действия, которые противоречат чьему-то чужому плану (замыслу гейм-дизайнера, целям других игроков), таким образом, они упражняются в своей *абсолютной свободе* [8, с. 445–561]. Но какова степень свободы на уровне персонажа или субъекта игры, с которым взаимодействует геймер? Докладчик выделил два подхода: *до-лингвистический* и *лингвистический*. В первом случае мы имеем дело с совокупностью объектов, которые каким-то образом воздействуют друг на друга. Во втором возникают персонажи, включенные в некий нарратив. Мы сравниваем их с на-

шими представлениями о реальных людях или о людях из других произведений и сопоставляем их возможности. Через сравнения с прототипом мы можем утверждать, что у них есть *негативная свобода*, которая вменяется этим субъектам за счет того, что весь лингвистический уровень игры выстраивается на интертекстуальных и метонимических основаниях.

А.С. Ленкевич (Санкт-Петербург) в сообщении под названием *«Эмуляция тел: повторение и процедурная телесность в компьютерных играх»* выступил с тезисом о телесной природе игрового субъекта. По его мнению, игровой опыт накапливается в приращенной форме телесной памяти. Данный процесс может быть описан через концепт *«резервного субъекта»* (К.П. Шевцов), когда у нас появляется возможность ускользнуть из нашей нынешней субъективности, нынешней телесности в какую-то другую, которую мы воспроизводим в памяти. В игре это происходит через процедуру повторения. *Повторение* – это вид памяти, направленный не в прошлое, как воспоминание, а в будущее, т.е. имеет некий проективный смысл [9, с. 31], что характерно для всех современных медиа. Такой механизм, когда медиа больше не работают с репрезентацией настоящего, а обращаются непосредственно в будущее (ожидания, предсказания), называется *«ремедиацией»* [10, с. 38–41]. Современные игры представляют собой имитацию реального опыта. Это опыт телесного вчувствования, вживания в то, что потом может произойти в действительности. В играх через некие процедуры, через повторение действий эмулируется наша телесность, создается то, что автор доклада называет *«процедурной телесностью»*.

Теме ностальгии в компьютерных играх был посвящен доклад *«Пастии, пародия, критика: модусы ретро-игр»* **А.Р. Латыповой** (Санкт-Петербург). Под ретро-играми следует понимать как игры на старых консолях, так и современные игры, которые используют механику/графику игр прошлого. Во втором случае можно выделить три пути реализации ностальгических практик: 1) *Restorative games* – игры, восстанавливающие опыт; 2) *рефлексивные игры*, воспроизводящие индивидуальные впечатления; 3) *игра как критика*, своим инструментарием она предлагает опыт продумывания игр прошлого. Если первые два варианта – скорее *пастии, пародия*, то в третьем берется критическая дистанция для анализа. Зачастую это художественные проекты. И здесь мы можем говорить об играх как об инструменте рефлексии в целом. Это возможность средствами игры помыслить саму игру, посмотреть на нее изнутри. Одним из способов подобной игровой рефлексии становится феномен *ремедиации*, когда происходит включение одного медиа в состав другого [11].

Первый день конференции завершило выступление **М.М. Скоморох** (Санкт-Петербург) под названием *«Что пою, то и вижу: компьютерная игра как if-образ»*. Докладчица обратилась к аналитике кинематографа у Делёза, который выделял два уровня визуального восприятия фильма: 1) уровень глубинной механики, на котором фильм предстает как набор статичных образов, которые затем приводятся в движение; 2) уровень фильма как целого, когда мы видим движение, которое не сводится к набору отдельных образов, это не просто объект в движении, но *образ-движение*, оно не дискретно, неразложимо, движение происходит в длительности настоящего момента. Делёз в этом случае приводит в пример такие приемы в кино, как монтаж и подвижная камера [12, с. 40–52]. Применительно к компьютерным играм первый уровень реализуется в пространстве кода, который, как и киноплёнка, дискретен. Код как бы ветвится, он симулирует работу сложной системы, выдающей разный отклик на различные действия, и представляет собой дерево возможностей. И точно так же, как в случае с кино, когда оно собирается в единое целое, игровой процесс видится геймеру уже совсем иначе. Возникает *if-образ*, т.е., с одной стороны, игрок так же сталкивается с набором возможностей, но когда он совершает выбор, то не «перемещается» по веткам дерева. Изменения нам кажутся плавными и не дискретными. Это какое-то единое целое, которое предстает как нечто изменчивое.

Второй день конференции открыла секция «**Поэтика медиа: трансформации языка, чувственности, мышления**». **К.А. Ермилов** (Санкт-Петербург) задался темой «**Пределы медиарациональности**». В докладе было предложено несколько мотивов рациональности, которые трансформируются в современных условиях. Первый аспект касается проблемы управляемости (расчета, подчинения, медиаменеджмента). Объемы и скорости трафика контента сегодня настолько велики, что уже не поддаются антропологическим принципам исчисления. Второй связан с отношением рациональности и мифа. Медиа своей целостностью, суггестивностью сами в себе представляют миф. Демифологизация же медиа может быть связана, например, с обращением к более ранним медиа, к более взвешенным и надежным. Третий аспект состоит в преодолении стихийности, того аффектирующего характера реальности, который был связан с формированием ясности и отчетливости субъекта. И наконец, вопрос психологического и интеллектуального освобождения в процессе медиарационализации. Затем автор указал на синтетический (в кантианском смысле) характер медиа и обратился к теме границ. Медиа в этом смысле можно рассматривать как *чистое становление* [13, с. 9–13]. Границы медиа не находятся в них самих, если мы и определяем границы, то это границы внутри их содержания (Маклюэн). Рациональность же медиа лежит в плоскости того, что Левинас называл *экзистенцией* [14, с. 229–234]. Мы можем обмениваться любым содержанием, любыми знаками, любым контентом, кроме обмена самими собой. Экзистенциальный план выступает здесь как та граница, которая и являет собой предел медиарациональности.

В сообщении **И.А. Алеевского** (Санкт-Петербург) под заголовком «**Формула Гельдерлина в логике медиального поворота**» речь шла об изнанке медиареальности и о месте человека в ней. Задача медиафилософского анализа, по мнению докладчика, состоит в необходимости дифференцировать до мельчайших деталей то отчуждение, в котором сегодня оказался индивид, его *дистанционную субъективность*. Нужно зарегистрировать это отстранение, свои неосуществленные поступки, непринятые решения. Медиаанализ позволяет здесь четко зафиксировать ситуацию тотального незнания самого себя, бегство от себя. Так мы сталкиваемся с понятием ошибки, заблуждения относительно возможности самопознания. Но именно ошибка может позволить нам найти саму суть реальности, частицу бытия в условиях медиального поворота.

О.А. Сорокина (Санкт-Петербург) в докладе «**Танец и революция**» сформулировала основные проблемы и определила место современного танца в России в фокусе исторических революционных потрясений и в сравнении с актуальными западными практиками. Сложно спрогнозировать, как медиа повлияют на развитие *contemporarydance*, преимущественно ориентированного на чувственное осознание своего тела. Вполне возможно он начнет двигаться в сторону полной виртуализации.

О.С. Макшанова (Санкт-Петербург) проанализировала известное произведение Б. Стокера «Дракула» в докладе «**Влад Цепеш как медиафетиш: способны ли медиатрансляции утолить трансильванский голод?**» и пришла к выводу, что роман является реакцией на появление новых средств коммуникации. Именно последние и позволяют героям одержать верх над графом, использующим либо устаревшие медиа (стенография vs письмо, телеграф vs почта), либо «окультурные» средства передачи информации (фотография vs явления графа в разных образах, аудиозаписи с фонографа vs голоса в голове, телеграф vs телепатия). В заключение доклада было подчеркнуто, что человек, оснащенный подобными техническими медиа, не менее вампиризирован, чем житель трансильванского замка.

Определению природы виртуального был посвящен доклад **А.М. Асташкина** (Санкт-Петербург) «**Виртуальное – альтернатива реальному**». Делезианское понимание виртуаль-

ного в противоположность *актуальному*, присутствующему в реальности непосредственно, означает что-то, что еще только готовится воплотиться в реальности [15]. У виртуальности есть невидимая изнанка – это цифровой мир, нечто закодированное, скрытое от большинства из нас. Виртуальность также предполагает некую *спонтанность*: оппозиция реального и виртуального проходит здесь через оппозицию чего-то структурированного, четкого чему-то, выпавшему из всей этой закономерности, свободному, подобно театру жестокости Арто, в котором актер должен совершать спонтанные действия. За виртуальным миром всегда стоит нечто невидимое, хаотичное и спонтанное, то, что его предопределяет.

В сообщении *С.А. Мартыновой* (Санкт-Петербург) **«Борьба с апофтикой: от кино-глаза к режиму online»** речь шла об апофатических принципах в кинематографе и практиках их преодоления. Концепция *кино-глаза* Д. Вертова была направлена не на фиксирование происходящего в действительности, а на конструирование самой реальности. Согласно этой идее «Человек с киноаппаратом» (оператор) – такой же простой рабочий, который участвует в строительстве общего коммунистического будущего, в деле создании «нового человека». Критику подобной установки можно обнаружить в «Расемоне» Куросавы, который полагал, что камера не может лгать, лжет (конструирует действительность) всегда человек. Камера – источник молчания, в котором хранится истина. Апофатика здесь является наивысшей ценностью и способностью противостоять лжи.

Секция **«Компьютерные игры: координаты новой реальности»** началась с выступления *В.В. Кириченко*, посвященного **«Звуковой парадигме в компьютерных играх жанра хоррор»**. Был предложен структурный анализ звука и выделены его основные свойства и функции в видеоиграх. Через понятие *диэгезиса* можно дифференцировать направленность звука на игрока или на персонажа. Просветив аудиторию в истории хоррор-игр, докладчик выделил основные концепты жанра (страх, шок, отвращение) и базовые звуковые приемы (тишина, шорохи, сердцебиение, механические звуки и др.), наследующие аналогичным средствам из кинематографа.

На примере нескольких видеоигр *С.С. Буглак* (Санкт-Петербург) в докладе **«Медиаарациональность: несерийные эмоции сирийских беженцев в компьютерных играх»** продемонстрировал, как работают этические механизмы в условиях их игровой симуляции. Трудная задача геймдизайнера состоит в том, чтобы в ситуации ограниченных, предзаданных возможностей игры привести геймера к состоянию катарсиса, вызвать у него индивидуальные, *несерийные эмоции*. Одна из таких стратегий – поставить игрока перед необходимостью совершать этический выбор. Как показывают исследования, существуют различные уровни абстракции такого выбора: письменный тест предполагает более высокий уровень абстракции по сравнению с более-менее убедительной симуляцией в игре. Видеоигры испытывают наши этические установки на таких ситуациях, в которых мы, возможно, никогда не окажемся в реальности. Проблема гипотетического предположения этического решения становится сегодня важной также в процессе обучения искусственного интеллекта. Разработчик должен заранее сообщить машине абстрактный ответ на этический вопрос, и компьютерные игры позволяют нам понизить степень абстракции этического вопроса.

А.А. Косенко (Санкт-Петербург) выступил с сообщением **«После всех концовок: заданность компьютерных игр»**. Часто игры настолько затягивают геймеров, что те всеми возможными способами пытаются оттянуть неизбежный финал. Можно выделить три типа концовок и соответствующие стратегии их проживания: 1. Игры, у которых нет как такового сюжетного финала. Играть в них можно бесконечно, однако рано или поздно это надоедает и приходится заканчивать. Но вокруг таких игр могут формироваться определенные мифологии, нечто такое, что не было заложено в игру. Геймеры придумывают свои трансценденталь-

ные финалы. 2. Игра с одним возможным финалом, когда многие действия не влияют на концовку. В данном случае игроки начинают выполнять дополнительные квесты. 3. Игры с развилками концовок. Тогда приходится продумывать всю игру так, чтобы появилась лучшая концовка. Заставляя задуматься о том, что нас ждет после финала, что мы сами ведем персонажа к неминуемому концу, видеоигры дают нам определенный экзистенциальный опыт.

В докладе **В.В. Модино** (Нижний Новгород) «*Событие в игре: ситуация несовпадения*» речь шла о проблеме сознания, которое переживает игровой опыт как событие. Поскольку есть расслоение игрового опыта, есть несколько тел (игрок, аватар, игрок-персонаж, персонаж и др.), мы можем говорить и о множестве различных сознаний. И эти сознания не всегда пересекаются в оценке события; то, что может оцениваться игроком как событие, не обязательно будет событием для персонажа. Можно выделить два типа событий: *референтное*, связанное с нарративом, и *коммуникативное*, связанное с адресатом. Цель разработчиков – сделать событие персонажа событием для игрока, он должен принять на себя роль персонажа, которого отыгрывает. Игрок, с одной, стороны передает персонажу свои черты, с другой – персонаж ограничивает действия игрока. Но при этом у геймера всегда остается возможность создавать собственные события (перформативные практики, *спидраннинг*).

Конференция завершилась работой секции «**Изнанка медиареальности**». **А.А. Кнышева** (Санкт-Петербург) в докладе «*Реальность 404*» рассказала аудитории о месте *глитча* в современной цифровой реальности. Художники *глитч-арта* в различных аудиовизуальных практиках ставят вопрос о границах между цифровой и физической, виртуальной и экзистенциальной реальностью. Эти пределы и границы становятся явными в момент сбоя, технической ошибки. Заново прочерчивая размытые контуры медиареальности, глитч, подобно абсурдизму XX века, позволяет вырваться за изнанку и преодолеть заданную реальность.

М.Н. Пророкова (Москва) выступила с сообщением «*Трендсеттер как образец-препятствие. На примере социальной сети Tumblr*», в котором через концепцию миметического треугольника Р. Жирара обратилась к интернет-феномену *tumblr girl*. Особенностью подобных культурных практик является их направленность на преодоление традиционных социальных иерархических механизмов мимесиса. Будучи одновременно ориентированной на создание уникального образа и на тотальное заимствование, *tumblr girl* выступает в роли трикстера, она предлагает совершенно новый способ обращения с собственной свободой, с формой репрезентации себя.

Доклад на тему «*Причины противоречий, возникающих в групповой коммуникации посредством мессенджеров (на примере Viber)*» представила **А.О. Григорьева** (Минск). Особенностью мессенджеров как посредников в общении в сравнении с коммуникативными медиа предыдущих поколений (email, чат, sms) является их *фатическая*, т.е. контактоустанавливающая функция (Якобсон). Однако пользователи не всегда оказываются в состоянии адекватно оценить характер этих средств и начинают использовать их не по назначению.

В завершающем докладе под оригинальным названием «*Терапевт Фуко-Делёз и хирург Вольтер-Сартр как концептуальные персонажи дискурса соцмедиа*» **И.А. Шульмин** (Владивосток) подошел к проблеме субъективности в социальных сетях через сравнение неоллиберального и либерального дискурсов. Соцсети представляют собой пространство для реализации специфических властных отношений (*социальных стратегий* по Фуко). В неоллиберальном фокусе социальное тело, представленное во времена классического либерализма нацией/народом/обществом, распадается на кластеры интересов, а субъективность выстраивается через виртуализацию Я. Вопрос о власти-знании решается в практиках ускользания и может быть описан в «терапевтических» терминах: фукианская «*забота о себе*» – ансамбль процедур, техник, приёмов по

самоконструированию субъекта [16, с. 13–40]. В случае либерального дискурса включается коммуникативный режим *Вольтер-Сартр* и актором становится автономный благоразумный субъект, апеллирующий к реальному социальному. Между тем классический либерализм не снимается неолиберализмом и представлен в соцсетях сюжетом свободы самовыражения. Важно отметить, что означенные концептуальные персонажи не выступают в качестве бинарной оппозиции. Можно говорить об их конвергенции в различных социальных практиках.

Список литературы

1. Савчук В.В. Топологическая рефлексия. – М.: Канон+РООИ «Реабилитация», 2012. – 416 с.
2. Маклюэн М. Галактика Гутенберга. Становление человека печатающего. – М.: Академический проект, 2005. – 496 с.
3. Лакан Ж. Инстанция буквы в бессознательном или судьба разума после Фрейда. – М.: Русское феноменологическое общество: Логос, 1997. – 184 с.
4. Хуэй Й. О существовании дигитальных объектов [Электронный ресурс]. – URL: <http://pop-philosophy.net/o-sushhestvovanii-digitalnykh-obektov/> (дата обращения: 06.02.2018).
5. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Озарения. – М.: Мартис, 2000. – С. 122–153.
6. Мортон Т. Экология без природы // Художественный журнал. № 96. Природное и цифровое. – М., 2015. – С. 23–30.
7. Делёз Ж. Критика и клиника. – СПб.: Machina, 2002. – 240 с.
8. Сартр Ж.П. Бытие и ничто: Опыт феноменологической онтологии. – М.: Республика, 2000. – 639 с.
9. Кьеркегор С. Повторение // Несчастнейший / Библейско-Богословский Институт св. апостола Андрея. – М., 2002. – 368 с.
10. Grusin R. Premediation: Affect and Mediality After 9/11. – London: Palgrave Macmillan, 2010. – 196 p.
11. From remediation to premediation: or how the affective immediacy of late 90's digital society evolves to an continuous affectivity anticipation of future in the 21th century. Interview with R. Grusin // MATRIZes. – 2013, July/December. – Vol. 7. – No. 2. – URL: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/viewFile/69412/71987> (accessed 06 Februar 2018).
12. Делёз Ж. Кино. – М.: Ад Маргинем, 2004. – 623 с.
13. Делёз Ж. Логика смысла. – М.: Академический проект, 2011. – 472 с.
14. Левинас Э. Время и другой. Гуманизм другого человека. – СПб., 1998. – 264 с.
15. Делёз Ж. Актуальное и виртуальное [Электронный ресурс]. – URL: http://situation.ru/app/j_art_1124.htm/ (дата обращения: 06.02.2018).
16. Фуко М. Герменевтика субъекта: Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1981–1982 учебном году. – СПб.: Наука, 2007. – 677 с.

References

1. Savchuk V.V. Topologicheskaja refleksija [Topological reflection]. Moscow, «Kanon+» regional'naja obshchestvennaja organizatsija invalidov «Reabilitatsija», 2012, 416 p.
2. McLuhan M. Galaktika Gutenberga. Stanovlenie cheloveka pechataiushchego [The Galaxy of Gutenberg. The emergence of a person printing]. Moscow, Akademicheskij projekt, 2005, 496 p.
3. Lacan J. Instantsija bukvy v bessoznatel'nom ili sud'ba razuma posle Freida [Instance of the letter in the unconscious or the fate of the mind after Freud]. Moscow, Russkoe fenomenologicheskoe obshchestvo/ Logos, 1997, 184 p.
4. Hui Y. O sushchestvovanii digital'nykh ob'ektov [On the existence of digital objects], available at: <http://pop-philosophy.net/o-sushhestvovanii-digitalnykh-obektov/> (accessed 6 February 2018).

5. Ben'iamin V. Proizvedenie iskusstva v epokhu ego tekhnicheskoi vosproizvodimosti [The work of art in the era of its technical reproducibility]. Ozareniia. Moscow, Martis, 2000, pp. 122-153.
6. Morton T. Ekologiya bez prirody [Ecology without Nature]. *Khudozhestvennyi zhurnal. Prirodnoe i tsifrovoe*. Moscow, 2015, no. 96, pp. 23-30.
7. Deleuze G. Kritika i klinika [Criticism and clinic]. Saint Petersburg, Machina, 2002, 240 p.
8. Sartre J.P. Bytie i niche: Opyt fenomenologicheskoi ontologii [Being and nothingness: The experience of a phenomenological ontology]. Moscow, Respublika, 2000, 639 p.
9. Kierkegaard S. Povtorenie [Repetition]. Neschastneishii. Moscow, Bibleisko-Bogoslovskii Institut sviatogo apostola Andreia, 2002, 368 p.
10. Grusin R. Premediation: Affect and Mediality After 9/11. London, Palgrave Macmillan, 2010, 196 p.
11. From remediation to premediation: or how the affective immediacy of late 90's digital society evolves to an continuous affectivity anticipation of future in the 21th century. Interview with R. Grusin. *MATRIZES*. 2013, July/December. vol. 7, no 2], available at: <https://www.revistas.usp.br/matrizizes/article/viewFile/69412/71987> (accessed 6 February 2018).
12. Deleuze G. Kino [Cinema]. Moscow, Ad Marginem, 2004, 623 p.
13. G. Deleuze. Logika smysla [The logic of meaning]. Moscow, Akademicheskii proekt, 2011, 472 p.
14. Levinas E. Vremia i drugoi. Gumanizm drugogo cheloveka [Time and another. The humanism of another person]. Saint Petersburg, 1998, 264 p.
15. Deleuze G. Aktual'noe i virtual'noe [Actual and virtual], available at: http://situation.ru/app/j_art_1124.htm/ (accessed 6 February 2018).
16. Fuko M. Germenevtika sub"ekta: Kurs lektsii, pročitannykh v Kollezh de Frans v 1981-1982 uchebnom godu [Hermeneutics of the Subject: A course of lectures delivered at the Collège de France in the 1981-1982 school year]. Saint Petersburg, Nauka, 2007, 677 p.

Получено 22.01.2018

Принято к печати: 15.02.2018