
DOI: 10.31857/S023620070019078-2

©2022 С.В. ОБОЛКИНА

КИБОРГ В «ЗЕРКАЛЕ» ФИЛОСОФСКОЙ РЕФЛЕКСИИ (НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ «КИБЕРПАНК 2077»)



Оболкина Светлана Викторовна — кандидат философских наук, научный сотрудник сектора истории и философии науки.

Институт философии и права УрО РАН.

Российская Федерация, 620108 Екатеринбург,
ул. Софьи Ковалевской, д. 16.

ORCID: 0000-0002-6644-104X

obol2007@mail.ru

Аннотация. Цель исследования — анализ Киборга как футурологической фигуры. Философская рефлексия позволяет расширить интерпретацию Киборга, не ограничивая ее тавтологическим смыслом о комplementации человека и машины. Методологическая основа исследования связана с методом топологической рефлексии, который позволяет анализировать произведения массового искусства как «подсознание» культуры. Предлагается анализ топоса и концепта Киборга и их сопоставление. В качестве топоса Киборга в статье рассмотрена компьютерная игра «Киберпанк 2077». Концепт киборга проанализирован главным образом на примере философской концепции «киберготики» (Н. Ланд). Автор предлагает мысленный эксперимент: учитывая доводы «материалистического» направления медиатеории и ориентируясь на концепт Киборга, представить концепцию игры о Киборге и сравнить ее с анализируемым топосом. В результате становится ясно, что концепт и топос Киборга представляют собой противоположные культурные стратегии, хотя речь идет об одной и той же футурологической фигуре. Этот внутренний конфликт позволяет говорить о протестических чертах фигуры

Киборга: он «многолик» и связан с «искусством утаивания». «Утаиваемыми» оказываются наиболее глубокие интенции, которые не позволяют рассматривать Киборга в качестве «представителя» исключительно трансгуманистического проекта. Автор показывает, что коннотации машины в этой фигуре связаны с потребностями «апгрейда», которые, однако, призваны сохранить человеческую идентичность.

Новизна исследования заключается в разработке рефлексивного подхода к значимой фигуре медиареальности и ее футурологическому потенциалу. Дифференциация на концепт и топос позволяет более объемно взглянуть на сложное культурное явление и предложить новую интерпретацию Киборга. Результаты проведенного исследования могут быть использованы в философской футурологии (в качестве доводов против избыточного оптимизма трансгуманистических идей), в исследованиях медиа. Кроме того, предложенный подход может внести свою лепту в развитие метода топологической рефлексии.

Ключевые слова: киборг, футурология, трансгуманизм, концепт, топос, идентичность человека, протеизм.

Ссылка для цитирования: Оболкина С.В. Киборг в «зеркале» философской рефлексии (на примере игры «Киберпанк 2077») // Человек. 2022. Т. 33, № 1. С. 122–138. DOI: 10.31857/S023620070019078-2

С.В. Оболкина
Киборг в «зеркале» философской рефлексии (на примере игры «Киберпанк 2077»)

Предмет исследования

Фигура Киборга известна нам как художественный образ жанра киберпанк, как футурологический «персонаж» преимущественно трансгуманистического дискурса или в качестве (само)названия людей, чья инвалидность восполнена высокотехнологическими артефактами. Между этими интерпретациями нет явной границы, поскольку человек с биопротезом может назвать себя киборгом, отсылая к известным образам киноискусства; трансгуманист, указывая на человека с биопротезом как на элемент нашей повседневности, может обосновывать неизбежность наступления эры киборгизации и т.д. Но концептуальные рамки все же нужны, чтобы Киборг мог стать предметом философского исследования. В качестве главных направлений такого исследования можно назвать биоэтический, антропологический, футурологический (шире — прогностический) и культурологический аспекты. Однако не все они равным образом сосредоточены на Киборге.

К примеру, исследования в области нейрокомпьютерного интерфейса, напрямую относящиеся к созданию киборгов, породили нейроэтику. Известный исследователь в области нейрофилософии Д.И. Дубровский выделяет два основных аспекта нейроэтики:

сторонников идеи оснащения человеческого мозга компьютерным контроллером. Складывается ситуация «самосбывающегося пророчества». Она может порождать раздражение в отношении модного образа массовой культуры или усиливать конспирологические настроения, но важнее другое: идее Киборга необходимо серьезное философское освоение.

Футурология мыслит Киборга слишком «буквально», не задаваясь вопросами о том, почему культуру так заинтересовало гипостазирование идеи слияния человека и машины. Философское исследование фигуры Киборга обязано «обременить» футурологию рефлексией: прежде чем решать, открывает ли Киборг будущее человечества, стоит понять, что скрывает он сам. Ведь Киборг прошел довольно долгий путь: он получил имя в 60-х годах, когда исследователи M. Clynes и N.S. Kline соединили «cybernetic» и «organism» («Для экзогенно расширенного организационного комплекса, бессознательно функционирующего как интегрированная гомеостатическая система, мы предлагаем термин “киборг”» [Clynes, Kline, 1960: 27]²). Далее он обрел облик в многочисленных произведениях искусства. А сейчас в «нише» трансгуманистической футурологии он получил статус «неизбежного будущего». Мы будем отстаивать тезис о том, что фигура Киборга, подвергнутая философской рефлексии, раскрывает мировоззренческий потенциал, во многом противоположный представлениям трансгуманизма; Киборг не столько открывает наше будущее, сколько утаивает от нас наши ожидания и чаяния.

Метод: концепт и топос

Философское исследование чаще всего сосредоточено на перипетиях понятия. Но в данном случае это вряд ли возможно: нет определенности ни в отношении объема, ни в отношении содержания понятия «киборг». Можно с уверенностью говорить лишь о том, что мы подразумеваем комплементацию человека и машины, в результате которой появляется нечто, принципиально отличное от агентов этого слияния. В отношении же природы и сути этой новой сущности определенности нет. Киборг определяется, скорее, апофатически, в духе «Болонской эпитафии» некой(ему) Элии Лелию Крисп: «Это ни мужчина, ни женщина,

С.В. Оболкина
Киборг в «зеркале» философской рефлексии (на примере игры «Киберпанк 2077»)

² Эти же авторы предложили понятие «бионический» (biology и electronic). Сегодня оно в большей степени относится к прикладным задачам, связанным с инвазивностью. Мы вынуждены оставить за рамками нашего исследования и это измерение темы киборгизации.

Для массового искусства важно угадывание подсознательных интересов публики, ведь «развлекательный» или «потребительский» пласт искусства связан с «рынком». Понимаемый в качестве экономического инструмента или многолюдной площади, именно рынок превосхищает потребность в определенных темах, героях и образах [Федоров, 2012].

Функция топоса связана не с открытием чего-то неизвестного, но с подтверждением всем известного. Это обретение понятности относительно погоды или Киборга сродни подмигиванию — им обмениваются те, кто объединен общностью места и судьбы. То есть понимание топоса как «общего места» предполагает наличие общности, которая имеет конкретику в климатическом, географическом, территориальном и тому подобном смысле — как подчеркивает В.В. Савчук, в пределах «общности выживания». «Топос объединяет место и дискурс, и географические особенности места, и способы коммуникации, и осуществление власти (дискурсивных практик)» [Савчук, 2012: 305]. Это «мысле-место» [там же: 152].

В указанном труде В.В. Савчука развивается метод топологической рефлексии, который в значительной степени определяет методологию данного исследования. Топологическая рефлексия позволяет выявлять те элементы культуры, которые связаны с ее самосохранением. Э. Хухтамо показывает, что исследование топосов — это эпистемологически значимый подход: «<...> методы просеивания культурного материала через медиа-археологические “топос-фильтры” могут быть полезны, и даже обеспечить нас весьма неожиданными результатами» [Хухтамо, 2017].

В данном исследовании в качестве топоса Киборга выбрана популярная компьютерная игра «Киберпанк 2077». В рамках другого исследования в качестве топоса Киборга автором была проанализирована кинематографическая франшиза «Призрак в доспехах» [Оболкина, 2020]. Выбор примера топоса Киборга был связан с задачей понимания того, насколько вообще возможно *глобальное* будущее, поэтому «Призрак в доспехах» был важен в силу резонансности одного и того же сюжета по различным культурным традициям.

В данном исследовании Киборг представляет интерес как своего рода представитель нашего будущего. В качестве примера топоса анализируется компьютерная игра, в которой, возможно, по максимуму использован потенциал массовых ожиданий в отношении Киборга. «Киберпанк 2077» — игра коммерческого уровня и, что важно, игра ожидаемая. Можно быть уверенным, что авторы игры сделали все, чтобы их детище «резонировало» с массовым предмнением. «Пользователи — это в высшей степени средняя

С.В. Оболкина
Киборг в «зеркале» философской рефлексии (на примере игры «Киберпанк 2077»)

концепта и топоса, может «разворачивать» разные смысловые пространства, поскольку культурная функция и топоса, и концепта связана с задачами выживания, но различным образом.

Если образ «работает» в качестве топоса, мы говорим о выживании определенного «культурного тела». Но в отношении концепта речь идет о «выживании» какой-то конкретной философской позиции (например, трансгуманизма). Если позиции концепта и топоса Киборга неразличимы в качестве транслируемых смыслов и ценностей, можно констатировать, что выбор культуры — нравится он нам или нет — уже сделан, и сейчас происходит его «разворачивание». Но если концепт и топос одной футурологической фигуры не конгруэнтны, мы имеем дело с соперничеством общего и частного смысла — это «материя», из которой прямо сейчас кроится наше будущее, и мы находимся еще в процессе его выбора. Поэтому далее мы более пристально рассмотрим концепт и топос Киборга, чтобы либо убедиться в их конгруэнтности, либо озадачиться дальнейшими вопросами.

Концепт и топос Киборга

Киборг как *философский* персонаж связан с тенденцией «рваться в Будущее», отключив все «охранные системы» культуры. Одним из первых это стремление реализует герой «Манифеста киборга» Д. Харауэй. Последующие философские манифестации Киборга обязательно учитывают, что он есть «конечная самость, оторванная, наконец, от всякой зависимости, человек в космическом пространстве» [Харауэй, 2016: 8]. «Киборги Харауэй, собранные из мифов, аффектов, машин, людей и животных, сулят интеллектуальное и политическое приключение в мире, в котором взрываются и растекаются все предустановленные границы, в мире культурно-природного полураспада» [Киборги из чрева беременного монстра..., 2017].

То есть содержание концепта Киборга всегда связано с задачей «снятия границ», и последующие реализации концепта Киборга «раздвигают» любые рамки, в том числе даже тематизацию Киборга как соединения человека с техническими артефактами. Это относится к «киберготике» Н. Ланда, где речь идет о «машинизме» — «нерепрезентативном потоке» безличного желанья [Ланд, 2018в: 43].

В своем анализе «машинного желанья» Ланд идет от Делёза и Гваттари, но критикует их за то, что «все их истории ведут обратно к Эдипу» [там же]. Философ испытывает пристрастие к корню «кибер», но критикует Р. Винера за верность «кибернетике

С.В. Оболкина
Киборг в «зеркале» философской рефлексии (на примере игры «Киберпанк 2077»)

парадоксальных реальностей. В отношении топоса Киборга это обстоятельство имеет особое значение. Но, прежде чем пояснить причину этого, хочу обратить внимание на существующую в медиаисследованиях горячую полемику относительно роли технической базы медиальности.

А.В. Жилина выделяет «дискурсивное» и «материалистическое» направления, идущие соответственно от исследований М. Маклюэна и В. Флюссера. Суть спора касается вопроса о роли технической специфики медиа в организации самого сообщения. «Материалистическое направление» критикует позицию, когда «сами медиа <...> считаются данностью, но не возможностью организации разных материалов» [Жилина, 2017: 93–94]. Следуя за доводами в отношении высокой роли технического устройства для характера сообщения, хочется добавить: максимум той «самостийности», которую предполагает техническая организация цифровых медиа, реализуется в феномене глитча.

Глитч (glitch) — это вызванные ошибками в цифровых записях системные сбои, аппаратный шум и искажения. Важно подчеркнуть, что речь идет не о глитч-эффектах (стилистике), а о действительном сбое. С глитчами связан настолько серьезный ресурс «самостоятельности» техники, что можно говорить о том, как техническая детерминация порождаемых реальностей разрывает с человеческим желанием и выводит на ее собственное «желание»⁵.

Глитч — «это момент, который переживается как жуткая, угрожающая потеря контроля, бросающая зрителя в пустоту (смысла). Этот момент затем сам становится катализатором с определенным импульсом. <...> Машина больше не ведет себя так, как должна была бы вести себя технология» [Менкман, 2011: 31]. Вряд ли случайно, что самые «киберготические» тексты Н. Ланда — это своего рода «глитч-тексты»: «Гипервирус», «КататониКС» полны дигитальных оговорок «машинного бессознательного» («Культура постмодерна ре тре трещит вирус вирус вирус вирус <...>» [Ланд, 2018а: 117]).

В компьютерных играх глитчи — это настолько распространенное явление, что многие геймдизайнеры считают их своего рода «законнорожденными детьми» кода и игровой практики и не исправляют их после обнаружения. Глитчи могут выступать центральными элементами нарратива и геймплея — например, в игре Memory of a Broken Dimension (2015) требуется из состояния

С.В. Оболкина
Киборг в «зеркале» философской рефлексии (на примере игры «Киберпанк 2077»)

⁵ Что послужило причиной становления глитч-арта как новой формы концептуального искусства.

Согласно Гидденсу, самоидентичность зависит от рефлексивности, и диалоги Ви и Джонни (в пределах одного сознания) очень часто могут рассматриваться как такие акты рефлексии.

Кроме того, Гидденс подчеркивает, что важным агентом «Я» выступает тело — в игре принцип тела не только не отменяется, но усиливается: чужое сознание (Джонни) и сознание Ви борются за обладание одним телом; «пиксельный прах» оказывается проигрышем.

Помимо этого, важен нравственно-аксиологический аспект аутентичности Я, который Гидденс определяет как «верность самому себе». Конечно, было бы сомнительным использовать принцип «верности самому себе» в процессе анализа поведения игрового персонажа, поскольку выбор делает именно игрок и он все-таки играет. Но в сюжете «Киберпанка» заложен интересный момент: если игрок (играющий за Ви) достаточно часто помогает «чужому сознанию» (Джонни) в его несчастье, то это поощряется: он получает от него необходимую помощь.

Таким образом, мы можем видеть, что топос Киборга рассказывает нам о человеке, который с помощью внедренных машинных элементов стремится сохранить человеческую самоидентичность (включающую и принцип телесности). Тогда как концепт Киборга предполагает принципиальный отказ от идентичности и индивидуации. Столь вызывающая неконгруэнтность выступает требованием более глубокого уровня рефлексии.

Киборг — «новый Протей»

Обнаруженная противоречивость фигуры Киборга говорит о его неоднозначности, неопределенности, «многоликости», то есть требует внимания к установкам протеизма.

Мифологический Протей — это пророк, наделенный свойством менять свой облик. М. Эпштейн характеризует протеизм как альтернативу такому выстраиванию будущего, которое отталкивается от прошлого: «Протеизм имеет дело с началами, а не срединами и концами, и в любых явлениях открывает их “ранность”, эскизность, предварительность, свойства зачатка и черновика» [Эпштейн, 2001].

Однако протеизм Киборга связан не с многочисленностью киборгов-персонажей; мы уже говорили, что этот «синтезированный» образ весьма узнаваем. Скорее, «многоликость» связана с человеческим началом в нем. Киборг вновь и по-своему актуализует вопрос о человеческой природе.

С.В. Оболкина
Киборг в «зеркале» философской рефлексии (на примере игры «Киберпанк 2077»)

16 Sofia Kovalevskaya Str., Ekaterinburg 620108, Russian Federation.
ORCID: 0000-0002-6644-104X
obol2007@mail.ru

Abstract. The cyborg is the most important futurological character, and its analysis is the purpose of this article. In order for the understanding of the Cyborg not to be limited to the idea of the complementation of man and machine, philosophical reflection is required. Methodological basis of the research: the method of topological reflection allows analyzing works of mass art as the “subconscious” of culture. The author analyzes the topos and the Cyborg concept, comparing them. The article considers the computer game “Cyberpunk 2077” as a Cyborg topos. The concept of the cyborg is analyzed mainly on the example of the philosophical concept of “cybergotics” (N. Land). The author suggests a thought experiment: taking into account the arguments of the “materialistic” direction of media theory and the concept of a Cyborg, present the concept of a game about a Cyborg, and then compare it with the analyzed topos. As a result, it becomes clear that the concept and the topos of the Cyborg represent opposite cultural strategies, although we are talking about the same futurological character. This internal conflict allows us to talk about the Cyborg as a “new Proteus”: he is “multi-faceted” and is associated with the “art of concealment”. The Cyborg “hides” deep intentions, and this prevents us from considering the Cyborg in the spirit of exclusively transhumanism. The author shows that the connotations of the machinery in this image are related to the needs of the “upgrade”. It is designed to preserve human identity.

The scientific novelty of the research is to develop a reflexive approach to the Cyborg as an important media figure, as well as to explore its futurological potential. The differentiation of the concept and the topos allows for a more comprehensive view of a complex cultural phenomenon. A new interpretation of the Cyborg is proposed. The results of the conducted research can be used in philosophical futurology (as arguments against excessive optimism of transhumanistic ideas), in media studies. In addition, the proposed approach can contribute to the development of the method of topological reflection.

Keywords: cyborg, futurology, transhumanism, concept, topos, human identity, proteism.

For citation: Obolkina S.V. Cyborg in the “Mirror” of Philosophical Reflection (using the Example of the Game “Cyberpunk 2077”) // *Chelovek*. 2022. Vol. 33, N 1. P. 122–138. DOI: 10.31857/S023620070019078-2

Литература/References

Билинский Б. Древнегреческие агоны: превосходство телесности и восхищение интеллектом // Спорт, духовные ценности, культура: сб. Вып. 3 / сост., ред. В.В. Кузин, В.И. Столяров, Н.Н. Чесноков. М.: Гуманитарный центр «СпАрт» РГАФК, 1997. С. 317–339.

С.В. Оболкина
Киборг в «зеркале» философской рефлексии (на примере игры «Киберпанк 2077»)

- Land N. Gipervirus [Gipervirus], transl. from English by D. Hamis. Land N. *Soch.*: v 6 t. [Works: in 6 vols.]. Vol. 2: *Kibergotika* [CyberGothic]. Perm: Gile Press Publ., 2018. P. 117–125.
- Ланд Н. КиберГотика / пер. с англ. Д. Хамиса // Ланд Н. Соч.: в 6 т. Т. 2: Киберготика. Пермь: Гиле Пресс, 2018б. С. 81–110.
- Land N. KiberGotika [CyberGothic], transl. from English by D. Hamis. Land N. *Soch.*: v 6 t. [Works: in 6 vols.]. Vol. 2: *Kibergotika* [CyberGothic]. Perm: Gile Press Publ., 2018. P. 81–110.
- Ланд Н. Машинное желание / пер. с англ. Д. Хамиса // Ланд Н. Соч.: в 6 т. Т. 2: Киберготика. Пермь: Гиле Пресс, 2018в. С. 57–80.
- Land N. Mashinnoe zhelanie [Machinic Desire], transl. from English by D. Hamis. Land N. *Soch.*: v 6 t. [Works: in 6 vols.]. Vol. 2: *Kibergotika* [CyberGothic]. Perm: Gile Press Publ., 2018. P. 57–80.
- Ланд Н. Сцепления / пер. с англ. Д. Хамиса // Ланд Н. Соч.: в 6 т. Т. 2: Киберготика. Пермь: Гиле Пресс, 2018г. С. 31–56.
- Land N. Scepheniya [Clutch], transl. from English by D. Hamis. Land N. *Soch.*: v 6 t. [Works: in 6 vols.]. Vol. 2: *Kibergotika* [CyberGothic]. Perm: Gile Press Publ., 2018. P. 31–56.
- Луман Н. Реальность массмедиа / пер. с нем. А.Ю. Антоновского. М.: Практикс, 2005.
- Luhmann N. *Real'nost' massmedia* [The Reality of the Mass Media], transl. from German by A.Yu. Antonovsky. Moscow: Praxis Publ., 2005.
- Оболкина С.В. Топос «киборга»: Европа vs Азия // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2020. № 4. С. 14–34.
- Obolkina S.V. Topos “kiborga”: Evropa vs Aziya [The Cyborg’s Topos: Europe vs Asia]. *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2020. N 4. P. 14–34.
- Савчук В.В. Топологическая рефлексия. М.: Канон + РООИ «Реабилитация», 2012а.
- Savchuk V.V. *Topologicheskaya reflksiya* [Topological Reflection]. Moscow: Canon + ROOI “Rehabilitation” Publ., 2012.
- Савчук В.В. Философия эпохи новых медиа // *Вопросы философии*. 2012б. № 10. С. 33–42.
- Savchuk V.V. *Filosofiya epohi novyh media* [Philosophy of the new media era]. *Voprosy filosofii*. 2012. N 10. P. 33–42.
- Свобода ошибаться // *Virtual Museum of Digital Art*. 18.01.2021 [Электронный ресурс]. URL: <https://museumofdigital.art/glitch/> (дата обращения: 03.03.2021).
- Svoboda oshibat'sya [Freedom to make mistakes]. *Virtual Museum of Digital Art*. January 18, 2021 [Electronic resource]. URL: <https://museumofdigital.art/glitch/> (date of access: 03.03.2021).
- Федоров В.А. Анализ аудиовизуальных медиатекстов. М.: МОО «Информация для всех», 2012.
- Fedorov A. *Analiz audiovizual'nyh mediatekstov* [Analysis of Audiovisual Media Texts]. Moscow: MOO «Informaciya dlya vsekh» Publ., 2012.
- Харауэй Д. Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х / пер. с англ. А.В. Гараджа. М.: Ад Маргинем Пресс, 2016.

С.В. Оболкина
Киборг в «зеркале» философской рефлексии (на примере игры «Киберпанк 2077»)

