

ФИЛОСОФИЯ ТЕХНИКИ

Константин Алексеевич Очеретяный

кандидат философских наук,
старший преподаватель
Санкт-Петербургского государственного университета;
e-mail: kocheretyany@gmail.com



Социальная теория автоматов: к проблеме технологического бессознательного¹

УДК: 111

DOI: 10.24412/2079-0910-2021-4-186-202

В статье рассматривается социогуманитарная и эпистемическая проблематика принципа автоматизма, ставшего регулятивным для современной цифровой культуры. Дается генеалогия понятийных, метафизических, теологических, экзистенциальных слоев, лежащих в основании принципа автоматизма и долгое время находившихся в динамике взаимоналожения, смещения и сгущения, акцентирующих одни его стороны и скрывающих другие. Основная цель — показать, что автоматизм действия в цифровых оболочках имеет свое глубинное технологическое бессознательное — неисследованные метафизические и теологические слои, продолжающие влиять на операционные модусы контроля и управления в технической интеракции. Для достижения основной цели исследования последовательно выдвигаются и обосновываются предположения о том, что автоматизм — не техническая, а социальная практика, что цифровая интеракция — не функциональный принцип формации нового типа, а фармацевта — т. е. скорее успокоительное, седативное средство, чем средство эффективного действия, что взаимодействие с цифровой реальностью заменяет взаимодействие в цифровой реальности, а от автоматически регулируемой технической интеракции в цифровой среде ищут не объективного действия, не изменения ситуации, а субъективного переживания. В ходе анализа выясняется, что принцип автоматизма, лежащий в основе техник цифровой интеракции, должен перестать быть проводником воли к власти, поскольку усиливающиеся требования эффективности и тотального контроля начинают граничить с фантазмом и галлюцинаторным удовлетворением, и, напротив, цифровая интеракция должна давать надежду на сбой автоматизма, на замедление действия и даже на диспраксию, заменяющую эффек-

¹ Статья публикуется в авторской редакции.

тивность свободной игрой фантазии, спонтанностью и неинсценируемостью. Делается вывод о том, что парадигма контроля в цифровой интеракции благодаря вскрытию бессознательных слоев в понятии и практике автоматизма должна уступить место парадигме заботы.

Ключевые слова: технологическое бессознательное, диспраксия, социальная теория автоматов, парадигма контроля, парадигма заботы, машины влияния, аффективные технологии.

Благодарность

Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского научного фонда (РНФ) в рамках научного проекта № 21-18-00046.

Автоматизм как формация и как фармацев

Автоматизм для нас, согласно инерции понятий (когда их эпистемологическое прошлое перекрывает онтологическое настоящее), — надежный принцип контроля и управления, закон, встроенный в сам процесс. Он показывает себя в наших приборах, даже если они ничего не показывают, он работает в наших интерфейсах, даже если мы в них ничего не делаем, не производим, а, например, просто теряем — время, внимание, силы. Чем более поверхностно наше соприкосновение с техникой — тем глубже укоренена прагматика автоматизма. Прикосновение к экрану, нажатие на кнопку, открытие программы, ориентация в сетевых приложениях — все должно погружать нас в состояние комфорта, потока, оптимума психологического переживания. Осуществляющееся само по себе, без сопротивления, без избыточных усилий, даже без приложения воли вовсе — мы называем естественным. В этом слове звучит непринужденность, полнота существования, а главное — то состояние беззаботности и согласия, которое как жизненная цель может преследоваться, но едва ли может быть достижимо, тем более удержано. Автоматизм для нас в определенном смысле не только технический или социальный регулятор — это матрица отношений природы и культуры, наша формация и фармацев. Животное смотрит изнутри природы и не знает ее потому, что оно есть природа, человек только знает природу и потому не может войти в нее, расположиться в ней, как в Эдеме, открыться ей, это его беспокоит. Природа, или естество, — то, с чем человек не в согласии: естество надежно удерживает животное, человек силится надежнее удержать естество: даже его теоретические конструкции — гарант безопасности, утверждение познаваемости и открытости есть искусство непрямого касания — природа, отраженная технически, как в зеркалах заднего вида, вещи здесь ближе, чем кажутся, но как таковые они недоступны, пока не произойдет катастрофа (или, что точнее, — «вещи сами по себе», вне управления и контроля и есть катастрофа). Следовательно, естество для животного — положение вещей, для человека — нагромождение идей. Переход от значения к присутствию, от нагромождения идей к положению вещей — регулятивная идея: человек ищет сил и средств для удержания того, что ему недостижимо. Одним из таких средств был автомат, принцип автоматизма, когда нечто приводит в движение само себя, — именно он лежит и в основании современных форм интеракции и интерактивных цифровых интерфейсов. Они — наши успокоительные, а не только технологические средства. Если событие отдано во власть управления

и контроля, успокоительной ритмики технического автоматизма, цифровой бюрократии интерфейса оболочек, то оно стабилизировано, фрагментировано, обезврежено, а значит, и с нами — все в порядке. Отсюда вопрос — каков эпистемологический и симптомологический статус автоматического интеракционизма, если отвлечься от седативных и стабилизирующих функций? Что работает в нас, когда мы работаем с автоматами или отдаемся власти автоматического интеракционизма — как он определяет наши понятия, поведение, переживание? В основании автоматизма — эротизм в платоновском смысле — не достигающего, но стремящегося к цели движения: автомат не подражание природе — а попытка сцепления понятий таким образом, чтобы больше нечего было обсуждать и наконец-то можно было просто быть. Следует ли из этого, что интеракция изначально виделась как путь к бытию, как свобода? Был ли это лишь фантазм? Следует выяснить изнанку этой свободы, т. е. связанные с ней формы ответственности — и то, что производит с человеком отдача себя автоматическим формам интеракции.

Морфология автоматов

Слово «автомат» обманывает своей привычностью, включением в повсеместный обиход. Оно отдано «автоматизму» словоупотребления, т. е. смысл, стершимся в употреблении, «привычно самопонятным», а потому нерелексированным, необговариваемым. По рецепту русского формализма, для того чтобы «автоматизм» употребления не съедал силу и значение явления, фиксируемого в понятии, само словесное выражение необходимо «остранить». Тогда мы увидим, что слово это принадлежало (и этимологически продолжает принадлежать) другому языку, другим семантико-синтаксическим связям, другим решениям. Лексическая и морфологическая сцепка αὐτός («сам, он») с μέγα («стремиться»), ставшая началом координат для метафорической, метонимической и метафизической системы восприятия в западном мире «автоматического» как «самодвижущего» или «самостремительного», имела в античном мире столь широкое употребление, что в пространстве значений тонет любая современная «самоочевидность» автомата.

Эпизоды в гомеровском творчестве об автоматически открывающихся дверях, «автоматах» в мастерской Гефеста, позднейшие рапсодические, литературные и театральные обработки мифологических сюжетов о «самодвижных» скульптурах Дедала, о бронзовом страже Европы «духе в машине» — Талосе, о бронзовом орле, автоматически неумолимо (в новое время сказали бы: как заведенный) клевавшем печень Прометея, равно как и маргинальные замечания Аристотеля, заканчивающего первую книгу «Метафизики» упоминанием самодвижных игрушек, или пространные размышления Герона, который, согласно Дильсу, ставит социальное воображение автоматов — от театра автоматов до автомата для продажи священной воды — на потоковое производство, — все это «культурная омонимия», ложное подобие, за сходством образов мы пытаемся рассмотреть сходство функций, смысл, как часто бывает, здесь раздроблен на эпизоды и скрыт за теми единичными случаями, которые нам представляются фактами. В античности о технике говорят прежде всего как об иллюзии — о том, что скорее вводит в определенные состояния, близкие к сновидческому, наркотическому, фантазматическому (для античного мира — трагическому), чем регулирует какие-либо процессы. Речь идет об уловке внимания —

гипнотическом или магическом воздействии, когда «стремление» μέμαα идет не к цели, как τέλος, а к αὐτός, т. е. к себе. Мы говорим «человек не в себе» про безумие человека, античный мир видел в «автоматизме» прежде всего энтузиазм неразумия, слепоту к миру как «самозамыкание», которая может вызвать удовольствие (часто постыдное), но не может быть принципом регулирования нравственно осмысленной жизни.

Напомним следующее обстоятельство: в «Трудах и днях» Гесиода слово αὐτόματον используется для описания земли, которая сама собой, «автоматически» рождает все необходимое для первого поколения людей. Космос здесь мировой автомат, к которому человечество подключено как к умной машине жизнеобеспечения, но уже Платон в диалоге «Политик» модифицирует древний миф о «золотом поколении» [Платон, 1994, с. 22], показывая, что именно стремление к автоматизму жизни первого поколения является бедой для всех последующих. В версии Платона у Вселенной есть Кормчий, который сообщает ей круговращение и тем самым поддерживает правильное движение. Однако этот же Кормчий, когда наступает момент и космические кругообороты достигают подобающей соразмерности, предоставляет Вселенной свободу; двигаясь по себе, что значит «по произволу» (αὐτόματον), она «самозамыкается», постепенно утрачивает память целесообразного хода вещей, становится бесчувственной и бессмысленной, деградирует. Природа обращается против человека, животные дичают, человек запирается в города, мысль становится отделена от дела, слова — от мысли, политический порядок становится раздором тотального непонимания — паралитическим блужданием в аутоэротических фантазиях. Если в космосе направляемые Кормчим вещи не перестают возвращаться к человеку, как бы он их ни отталкивал, то в самопроизвольном движении космоса вещи-блага отдаляются от человека, как бы он к ним ни стремился. Аристотель, характеризуя природу в поэтических и терапевтических терминах как процесс очищения и определения, возвращения к уму, дает основание видеть αὐτόματον как замыкание и сбой — удаление от Ума (платоновского Кормчего), сошествия с траектории Ума [Аристотель, 1981, с. 90–95] и тем самым выхода из действительности в небытие, от разума к безумию. Раб и животное, по Аристотелю, исключены из разумного устройства дома и менее всего причастны целому, следовательно, и действуют во многом автоматически [Аристотель, 1976, с. 317]. Автоматически же, по Аристотелю, зарождаются вши, блохи, мухи — животные, носящие в себе некий дефект, очевидно проявляющийся в результате спаривания, когда они производят нечто непохожее на себя, не принадлежащее роду, нецелесообразное или уродливое (лишенное энтелехии и энергии). Плотин понимает αὐτόματον как погружение в множественное, в раздробленность, суету и пустоту. Вся «автоматика», таким образом, как бы самообман, лжебытие (μῆ ὄν). Выражая христианскую мысль в античных понятиях, Климент Александрийский [Климент, 2003, с. 198], следуя этимологии, данной Аристотелем [Аристотель, 1981, с. 95], и плотиновской традиции понимания Ума как эманации невыразимого Единого, вспоминает, что среди значений слова μέμαα, входящего в состав αὐτόματον, превалируют те, что выражают «скорость», «напористость» и даже «жадность», постепенно сдвигая исходное μέμαα к более знакомому μαγία (безумие, бешенство), и уравнивает τὸ αὐτομάτον с понятием ματαιότης (тщета, суета) из ветхозаветной Книги Екклесиаста.

Что касается Средневековья, то здесь «автомат» получает экономическое и политическое значение и допущен в статусе ритуального администрирования как то,

что Дж. Агамбен называет «диспозитивом» (или, что характерно для английского перевода и русского слуха, — «аппаратом»). Античная проблема Единого, проблема платоновского Кормчего и аристотелевского Ума сменяется проблемой администрирования, экономического и политического управления, интерпретируемого Церковью через призму споров о тринитарном догмате и проблему Троицы. «Начало дискуссии о троичности божественных ипостасей (figure divine) Отца, и Сына, и Святого Духа во втором веке христианской истории способствовало формированию внутри Церкви сильнейшей интеллектуальной оппозиции, с ужасом полагающей, что таким образом в христианское вероучение вводится языческий политеизм. <...> Как это часто бывает, разрыв, которого богословы старались избежать при помощи своего рассуждения, устранив его в плане божественного бытия, проявился в другом месте в виде цезуры, разделяющей в Боге бытие и действие, онтологию и практику. Действие — экономика, как и политика — не имеет никакого основания в бытии: это — шизофрения, которую богословское учение об экономике оставило в наследие западной культуре» [Агамбен, 2012, с. 22–23]. Политика и экономика отделяются от бытия и приближаются к понятию «диспозиции», «аппарата», обозначающих практику и административное оперирование. Агамбен напоминает, что в этом же генеалогически восходящем к Средним векам смысле в «Технике и повороте» (Die Technik und die Kehre) Хайдеггер пишет, что слово *Gestell*, обычно обозначающее «аппарат» (Gerat), для самого философа терминологически подразумевает «совокупность распоряжения (dis-porre) (Stellen), которое располагает (dis-ponere) человеком, то есть требует (Bestellen) от него вскрытия реальности как способа управления» [Агамбен, 2012, с. 24]. Следовательно, есть драма богообщения, где действует вера, а положение вещей подвешивается, — а есть трагедия автоматов, где положение вещей устанавливается, управляется и контролируется. Последняя для платоновской и аристотелевской античности отождествляется с «манией» (слепотой к целому, фетишистской замкнутости на частностях), но уже в раннем христианстве разводятся бытие и управление — возникает представление об аппарате как конфигурации отношений, которая не извращает жизнь, а репрезентирует и тем самым дает ей ценность и осмысленность через представительство, субъект. Аппарат становится моделью контроля, а автомат — репрезентацией живого, символом жизни. В этом смысле теологическое или экзистенциальное администрирование может быть подчинено «ограниченному» автоматизму ритуальной и иерархической инстанции Церкви, ее «аппарату».

Теперь становится немного более понятным значение «автомата», укоренившееся в истоках западноевропейской ментальности: 1) для античности автомат — то, чего принято стесняться как военной хитрости, или то, к чему следует проявлять осторожный интерес как к игрушке (технический гений в античности не находит выхода и сосредоточен на игрушке); сила автомата — в иллюзии, автоматы подражают не природе, а поэзии — художественному и словесному искусству, на сцене автоматов слова и образы становятся делами и вещами, получают статус прагмы, но лишены бытия, их воздействие скорее магическое, экстатическое, а не этическое, экономическое, политическое; 2) для христианского средневековья практика и бытие разведены в спорах о тринитарном догмате, христианской экономике и церковном администрировании; Откровение нельзя автоматизировать, но управление — можно, ведь оно репрезентирует и символизирует полноту и невыразимость бытия.

Выделим условно два рода медиа: медиа ритуала и медиа автомата — в первом случае работает язык откровения, во втором — язык управления и контроля. Ритуал отвечает полноте бытия, автомат, репрезентируя эту полноту на экономическом и административном уровне, силится выразить невыразимое, коснуться того, что ускользает от касания и лишь само затрагивает, тем самым в аппарате/автомате, как в авторегуляции, символически схвачена тайна жизни. Задача Нового времени состояла в том, чтобы осуществить еще один шаг, перевести один медиа в другой, язык ритуала — на язык автомата, полноту и невыразимость бытия в операциональность и функциональность жизненных практик — в касание без затронутости, в техническую интеракцию. Каждое время отвечает на свой кризис. Морфология автомата может быть рассмотрена как одно из выражений этого кризиса. Античность с подозрением смотрела на автомат как на инструмент, оказывающий гипнотическое или наркотическое воздействие на «социальную психологию», переводя целесообразность в замыкание на себя, сошествие с траектории Ума в себя (мы сейчас говорим — вне себя, поскольку Ум для нас, «постнововременных», — это мы, или даже «Я»). Христианство частично легитимизировало автомат, но именно потому, что углубило понимание души и душевных переживаний, показав, что экзистенциальное Откровение не равнозначно политическому и экономическому управлению, где автоматизм в работе административных аппаратов, может быть, в определенных обстоятельствах допустим и даже признан благом — так, например, механизация и автоматизация труда в бенедиктинских монастырях высвобождала время и мысли для молитвы, глубинных экзистенциальных настроений. Ответом раннего Нового времени на внутренний кризис культуры была попытка перейти от ритуала и иерархий к самим вещам, к самой природе. Но в ходе интеллектуальной революции (теологической и научной) XVI–XVIII вв., ища истоки Откровения, разыскивая язык Откровения в Природе, Новое время научилось другому языку — языку тотального управления и контроля, разрушив ритуально-культовую форму, Новое время лишилось «культы», но усилило «ритуал», фетишизировав автоматизм, а затем — полностью отдалось ему и растворилось в нем, перейдя от языка таинства откровения к языку управления и контроля. От медиа ритуала к медиа автомата, а затем и к автоматизму медиа.

Технологическая обусловленность действия: инстанции влияния и бихевиориальная контекстуальность

Автомат — аппарат — диспозитив — вскрытие реальности как способа управления, все это наложение смыслов приводит к мысли о том, что реальность сама начинает истолковываться как способ управления. Даже мышление, борясь за автономию, лишь сменило прописку: перестало быть слугой теологии и стало инструментом науки, т. е. перешло в формат строгой дисциплины, а душа, эмансипировавшись от власти теологического дискурса и лишившись мистической ауры, подпала под требования обозримости, ясности, отчетливости, под влияние научных объективаций, связавших знание с властью — превратив их в механизмы управления и контроля. Изменилось само понимание свободы — после картезианской революции для наступившего Нового времени мысль есть изначальное достояние субъекта, и не он (субъект) должен утвердиться в действительности, а действительность в нем,

через его «Я»; свобода не в вере как подвешивании положения вещей, а в знании как учреждении действительности. Действительность ума утверждается как свобода через власть дисциплины в операциях синтеза и анализа, в соотношении средств и целей, в расчете возможного результата, экономизации ресурса, рационализации пространства и времени, увеличении уровня предсказуемости, говоря кратко — в технизации действительности и дисциплинаризации человеческого поведения (в том числе мышления). Даже мышление начинает интрепретироваться в терминах про-грамм (пред-записи) или автомата. Т. Гоббс предполагает возможность перевода запутанных синтаксических и семантических связей мышления в математический формат [Гоббс, 1989, с. 74]. Лейбниц концептуально развил, а Дж. Буль [Больш, 2011, с. 11] фактически осуществил проект Гоббса, доказав, что мышление можно предвосхищать, моделировать и даже интегрировать в машины в виде автоматически исполняемой программы. Переводя неорганическое в символическое, автомат не достигает природы, но дает идее проявиться как природе в форме автономии и закона; автомат не растворяет человека в природе, а организует рассудочные схемы, наделяя их энергией, а идеи — перформативной силой. Создается искусственная среда как единственная естественная. Автомат больше не уклонение от действительности, а способ учреждения действительности, через управление и контроль, организацию и дисциплину. Поскольку же свобода стала отождествляться с «Я» как автономией самосознающего субъекта, а автономия покупалась ценой ужесточения контроля, то само «Я» представляло собой власть оптических, скриптивных, педагогических и поведенческих техник. Автоматика новых аппаратов проявляет себя «одновременно в двух регистрах: анатомо-метафорическом (первые страницы были написаны Декартом, последующие медиками и философами) и технико-политическом, образованном совокупностью военных, школьных и больничных уставов, а также эмпирических и рассчитанных процедур контроля над действиями тела или их исправлением. Это совершенно разные регистры, поскольку речь в них идет, с одной стороны, о подчинении и использовании, с другой — о функционировании и объяснении: о теле полезном и понимаемом. И все-таки у них есть точки пересечения. «Человек-машина» Ламетри — одновременно материалистическая редукция души и общая теория муштры, где в центре правит понятие «послушности, добавляющее к телу анализируемого тело манипулируемое. Послушное тело можно подчинить, использовать, преобразовать и усовершенствовать» [Фуко, 1999, с. 198–199]. Знание стало манией — т. е. формой влияния, а все большее от души и тела стало уходить под власть аппаратов как инстанций влияния. Высшая эффективность промышленных и общественных автоматов выражается со временем все больше не в производстве вещественного, а в организации психического — автомат должен производить события и состояния, в том числе и состояния души, увеличивать уровень предсказуемости: в общении, производстве, исследовании. Автомат становится ключевой «машиной влияния». «Он — субъект трех революций: политической, научной, промышленной <...> Пришло время машин. Машина влияния современна самим понятиям “человек”, “человеческий субъект”, “индивидуум”, “капитализм”, “индустриализация”, “промышленная революция”. <...> Будто невозможно было собраться субъекту без машины влияния. Будто человек возникает вместе с автоматом. Будто субъект должен был дожидаться машины, чтобы осознать себя в качестве такового. И машина предстала вывернутым наизнанку субъектом, его проекцией, продолжением, протезом. И бессознательное стало машинным» [Мазин, 2018,

с. 18–19]. Гипноз, электрические и магнитные эксперименты, психические и физиологические открытия в живописи, химическая, механическая и кинестетическая работа с образами — все это способы установления влияния: знание как власть влияния, как машинная мания — превращается в поведение. «Быть в ментальном состоянии означает быть в бихевиоральном состоянии. Мышление, надежда, восприятие, воспоминание и так далее — все это должно пониматься либо как поведение, либо как обладание сложной диспозицией или склонностью к поведению» [Пруст, 2000, с. 60]. Обслуживание бихевиориальных состояний отдается на откуп вывернутому «наизнанку субъекту» машинному бессознательному, техническим формам интеракции. Симптоматичным примером (и ключевым для понимания цифровой революции) служит то, как Ванивер Буш — ученый, работающий в системе обороны США, отразил дух времени в своей статье «Как мы можем мыслить?», опубликованной в 1945 г. в журнале *Atlantic Monthly* [Bush, 1991, p. 85–112]. Буш, «заложник» новоевропейского эмпиризма и позитивизма, видит мышление в бихевиоральном ключе как сумму операциональных навыков, а потому полагает, что изменение поведенческих стратегий через опосредование операций новыми техническими условиями есть ключ к новому мышлению и новому могуществу. Фактически своей работой он представил современный дизайн (и современную идеологию) интерфейсов, описав воображаемую машину, похожую на стол с прозрачными экранами и работающую с текстами и изображениями, — семиотический, имагинативный и интерактивный автомат, с которым мы можем мыслить иначе (и без которого вскоре — совсем не сможем мыслить). Все ключевые метафоры на месте: рабочий стол, файлы и папки, иконки приложений и изображений. За ставшим уже энциклопедическим фактом («долгоиграющей» модели Буша, до сих пор обнаруживаемой и в наших устройствах) часто сложно заметить, чем обусловлена эффективность этой модели, — ее бихевиориальную ориентацию. Дизайн наших интерфейсов до сих пор бихевиориальный дизайн: его суть, как и в опытах Скиннера, — в вознаграждении за поведение, а это значит, что он по необходимости аттрактивен и аддиктивен. Он провоцирует жажду, не ведя к ее утолению. Интеракционизм средств коммуникации, основываясь на автоматизме, превращает нас в автоматы психического переживания — в автоматически регулируемых интеракционных ритмах мы максимально встраиваемся в среду, перестаем отличать себя от нее, в этом растворении проявляется морфинический эффект — избавление от противодействия.

Внимание на это обстоятельство обратил Ж.-Ф. Лиотар. Исследуя понятие либидо в контексте форм телесной репрезентации и поведенческих моделей, он постулирует существование либидинальной экономики: если в мире политической экономики важна прибавочная стоимость — как реальность, формирующаяся и одновременно ускользающая в производстве, то в либидинальной экономике важно прибавочное удовольствие — как реальность, формирующаяся и одновременно ускользающая в телесном производстве: через отдачу тела тотальной мобилизации, дисциплине, организации, технизации жизненного мира. Ситуация либидинальной экономики состоит в том, что субъект, прилагая все возможные усилия, преследует свое желание исключительно для того, чтобы не достичь его удовлетворения. Машинное обслуживание бихевиориальных состояний — торжество либидинальной экономики, а автомат, как архэ (управленческое начало) интеракции, — трансформирует экзистенциал «бытия-в» в экзистенциал «еще-не», или, в лакановском смысле, в *Encore*, ситуацию «еще». Автомат — машина, производящая «еще», его

функции — фрагментация, фетишизация, мазохистическое удовлетворение, эмократия, т. е. власть эмоций фрагментированных, не укорененных в теле, а потому стремительно разрастающихся. Все эти моменты обнаруживаются в формах интеракции, представленных и в современном цифровом мире, где либидинальная экономика проявляется не медиа (средствами) политической экономии, а медиа (средствами) *data economy* (big data + personal data + algorithm data + human driven data) — экономии баз данных (больших, персональных, алгоритмических и только на последнем месте — управляемых данных, впрочем, и здесь речь идет об этическом менеджменте данных). Публичность была продолжена техническими средствами и реализовалась в поведенческих медиастратегиях. Результатом явилось то, что понятия открытости и доступности в меньшей степени соотносятся с человеческой коммуникацией и в большей — с технической интеракцией. Под видом изменения форм коммуникации произошла мутация воли и радикальное преобразование всех ее проявлений. Взаимодействие с цифровой средой фактически заменяет взаимодействие в цифровой среде: интерактивность становится синонимом консенсуса, использование означает соучастие. Криминологическое созвучие «соучастия» здесь не случайно, как и то, что интерактивные медиа вторгаются в тело сканированием лица и отпечатка пальца: цифровой интерфейс рождается на стыке биосемиотики и биополитики. “Aufschreibesystem 2000”, как показал Ф. Киттлер [Kittler, 1985], — модуляция, преобразование, синхронизация, задержка, хранение, манипуляция, замена, сканирование и отображение и т. д., — укоренены в истории влияния, дисциплины, работы с психическими состояниями, а потому рождают не только новые возможности и свободы, но и новые формы боли и насилия. Человек во все времена прибегал к наркотикам, надеясь растождествиться с культурными нормами, ставшими репрессивной второй природой (и как бы вернуться в первую, т. е. начать проект культуры с чистого листа), а теперь — в мире больших данных и умных технологий — ему не хватает именно механизмов контроля: человек обнаруживает себя в ситуации, когда его собственная животная природа так же непонятна ему, как и последствия его культурных технологий, и он может только переживать их эффекты. Тотальный контроль становится новой формой наркотика, управление — фантазматическим галлюционированием, а интерфейс — формой техногенного бреда, продуктом технического бессознательного, попыткой сгладить противоречия реальности и вернуть их в функциональном, оперативном, автоматизированном формате — так интерактивность ведет к интерпассивности. Даже формы участия, любви и заботы, возможности и действия в «автоматах» и генеалогически наследующих им механиках цифровой интеракции заменены усилением власти и контроля — ростом требований «еще»: автоматизм дает возможность сделать еще легче и проще — значит, требует сделать еще больше и еще лучше, дает возможность коммуникации — но только через подражание и ретрансляцию, дает возможность работать над чем-то, значит, вместе с тем ты будешь работать не только над смысловым содержанием, но и над технической формой. Над чем бы мы ни работали, мы работаем на *Google*, *Facebook*, а удобные технические оболочки становятся бюрократией, продолженной новейшими техническими средствами и введенной в частную жизнь. Автоматизм дает доступ к еще большим свободам через еще большую дисциплину. Пространство интерфейса становится дисциплинарным пространством социального воображения и социального действия. Известно, что подражательная функция у живых организмов может свидетельствовать и о влечении к смерти — растворении в среде,

переводу органического в неорганическое. Не является ли интерфейс во всех смыслах последней средой обитания человека?

Феномен диспраксии

Как работают машины влияния или как технологии определяют способы интеракции и принуждают нас сделать нечто, автоматически регулируя и корректируя наши модели поведения? Соотнесения знания с властью, которые на техническом уровне нашли выражение в автомате, ставшем регулятивным принципом, опосредующим любое взаимодействие (в том числе общественное), предъявили к телу и душе человека машинные садистские требования, и человек, в попытке сохранить человеческое, ответил мазохистически — предельно экзальтированной чувствительностью. По аналогии с фрагментарным, рассеянным и визуально-ориентированным клиповым сознанием следует говорить о формировании сознания кликового, т. е. о сознании, для которого действие — встраивание в среду скорее не утверждение чего-то объективно, а субъективное изменение, переживание через клик, через подключенность к процессу вплоть до экстатических саморастворения и самозабвения в бихевиориально-ориентированных интерфейсах. Оно ориентировано не на обсуждение, а на одинаковые модели поведения. Ясность и отчетливость мысли здесь менее важны, чем вязущая жидкость экрана — жидкие экраны будто созданы, чтобы в них залипать, — а сила и значение в действиях субъекта не так интересны, как тот эффект, который обессиливает субъекта, лишает значения все его действия, предъявляет возвышенные переживания как эквивалент за невозможность сделать хоть что-то. Следовательно, значение отныне имеет не сила действия, а масштабы претерпевания. Ключевой ритм действия в цифровых оболочках — предоставление возможности для переживания (претерпевания), подталкивание к осуществлению действия, поощрение за результат, стремление повторить или модифицировать поведение: все это дает направления действия, лишая окончательного удовлетворения от результата. Особенности символической интеракции, служащие для поддержки указанного ритма, были выделены Б. Фоггом в его исследовании цифровых технологий как технологий влияния [Fogg, 2003]: 1) упрощение и обзорность начальных интеракции (Simplification) и фрагментирования действий (на каждом участке обозримы возможности, но проделанные шаги уже не учитываются психической памятью, хотя и хранятся в памяти машинной); 2) создание проводниковых туннелей [Kraft et al., 2007, p. 18–23] (Guidance) — т. е. искусственного сужения взгляда для предопределенной последовательности действий, вовлеченности и поведенческой эффективности; 3) кастомизация (Customization) — т. е. отслеживание индивидуальных предпочтений с целью их частичного возвращения в виде уже знакомых шагов, проделанных в прошлом с рядом модификаций; 4) своевременное вмешательство (Just-in-time intervention) — предложение адаптации поведения в подходящий момент; 5) самоконтроль (Self-monitoring) — обратная связь пользователям с помощью различных измерений физического состояния, местоположения, символического прогресса и т. д.; 6) слежение (Surveillance) — коррекция поведения в соответствии с шагами, предпринятыми другими пользователями; 7) обусловленность (Conditioning) — изменение привычек за вознаграждение. Сюда же следует отнести исследованные Розалиндой Пикард возможности цифровых технологий

работать с аффектом на трех уровнях: фиксации, трансляции, производства — компьютерные системы перенимают эмоциональный интеллект через способность распознавать, понимать и выражать эмоции, а потому вызывают все большее доверие у людей [Picard, 1997], следовательно, и люди используют компьютерную интеракцию не потому, что она позволяет что-то сделать, а потому, что она дает эмоцию, переживание, которые нигде более получить невозможно; эффект и субъективное переживание становится важнее результата и подлинности события. Любопытно, что все эти аспекты учтены при современных рекомендациях к программам *computer-mediated self-care system* (цифровых инструментов заботы о себе), биомониторинга [García-Betances et al., 2015, p. 71–93] — но как имплицитная система ценностной и смысловой ориентации обслуживает она и коммерческую, социальную, экономическую, политическую и другие сферы цифрового мира (т. е. реализует не заботу, а стратегии биополитики, либидинальной экономики, когнитивного капитализма). Н. Малькольм обратил внимание, что сновидение не является психическим переживанием, а представляет собой тип дискурса [Малькольм, 1993, с. 92]. Если обратить внимание на то, что машины влияния имеют под собой и психиатрические истоки [Фуко, 2007, с. 16], лучшее влияние на поведение не прямое, а косвенное, а интерфейс — технологический морфин (сон в форме разума), то становится понятно, что поведенческие стратегии, предлагаемые интерфейсом, могут быть сомнамбулой коллективного пользования — сновидением, всеобщей дистрибуцией. Интерфейс — тип дискурса, который скорее имеет императивную и перформативную, чем коммуникативную функцию; переживания, полученные в нем, — скорее команды и установки; он вовлекает в единый сон, который под видом исполнения желания оказывается влечением к смерти. Ведь взаимодействуем не мы — а любые возможные акторы, кроме нас, главным образом — программы, модели поведения, модели суждения, все возможные сущности символического интеракционизма. Возникает вопрос: как вернуться от этих сущностей к существованию? Возможен ли иной путь — переход от автоматизма как аутоэротического галлюцинаторного удовлетворения, доминирующего сцепкой знания/власти над техническими формами интеракции, к подлинному интеракционизму, для которого автоматизм — есть αὐτός «сам, он» + μάχομαι «стремиться», т. е. стремление к самому, возвращение к себе, в том числе в смысле возвращения к физическому, душевному и духовному центру, к тому, на чем все держится. Тогда автомат как принцип интеракции может уступить метанойе как перемене ума, переосмыслению, со-жалению и со-чувствию, а автоматизм (αὐτόματος) в цифровой интеракции может уступить эпистрофизму (ἐπιστροφή) — в том числе в неоплатоническом и раннехристианском смысле духовной власти как обращению лицом к чему-либо/кому-либо, исполнению сердечной связи. Здесь можно предьявить претензию: мол, мы ищем в технологиях теологию, но дело в том, что для западноевропейского дискурса как оси современного мышления теология — забытый язык, на котором продолжает говорить бюрократия, юриспруденция, экономика, политика, все формы отправления власти, — мы ищем не теологию, но забытый язык власти, который препятствует современной технике быть формой заботы, контрабандой, неся в себе реликты управления и контроля.

«Как Моисею было позволено лишь бросить взгляд на Землю обетованную, так и мы пока не в состоянии (из-за полного отсутствия соответствующих категорий) вступить в интеллектуальный мир постметафизической эпистемологии — и оттого так важно хотя бы знать, что именно мы оставляем позади» [Гумбрехт, 2006, с. 96].

Именно сейчас — в ситуации, когда модели поведения становятся способами технического управления и контроля, а любая поведенческая стратегия определена технической и интеллектуальной схемой, т. е. в существенной степени укоренена в цифровой среде, следует вспомнить критику возможностей искусственного интеллекта, представленную Хьюбертом Дрейфузом, и понять их как надежду на автономию в эпоху тотальности компьютерных алгоритмов. Дрейфус подвергает критике четыре допущения, лежащих в основании искусственного интеллекта (мы можем их принять за допущения в возможности искусственной репрезентации поведения средствами интеллектуальных технологий): 1) биологическое (мозг — подобен компьютеру, а разум — программе); 2) психологическое (мышление есть набор алгоритмических правил и дискретных репрезентаций); 3) эпистемологическое допущение (любая активность может быть математически формализована в виде правил и законов); 4) онтологическое допущение (реальность состоит из атомарных фактов) [Дрейфус, 2010]. Суть критики состоит в том, что ни одно из этих допущений не учитывает контекстуальность присутствия (интенциональность, экзистенциальную открытость, децентрированную позициональность). Задача цифровых сред — создать математически формализованные и алгоритмически укрощенные среды жизни, но *conditio humana* во всем многообразии жизненных проявлений — напротив, неизбежно заявляет о стремлении к присутствию по ту сторону значения. Как возможно осуществить этот переход? М. Бубер полагал, что существуют две фундаментальные формы отношения к миру: «Я — Ты» и «Я — Оно»; отношение «Я — Оно» — буквально (пусть и случайно) повторяет набор допущений (биологическое, психологическое, эпистемологическое, онтологическое), обнаруженных Дрейфузом; отношение «Я — Ты», соответственно, их преодолевает — оно не дает пережить опыт, а дает его изъять и переизобрести. В нашей топике — совершить переход от интерфейса как «наркоса» (нарциссического и мазохистического претерпевания) к «эросу» интерфейса, к великому цифровому деланию (в герметическом и алхимическом — архэ-технологическом смысле «делания» как создания человеком себя самого, полного и всеобщего раскрытия его способностей, власти над своей судьбой, освобождения воли [Леву, 2002, с. 225–230]). Интерфейс нуждается в экзистенциальных техниках бриколажа, т. е. неконвенционального использования средств, предоставляемых конвенциональными средами. Если в ситуации символично-бихевиориальной коммуникации, опосредованной технической средой, речь идет о том, что целое возможно через подчинение общим правилам, механикам, практикам («Ты» здесь возможно только под знаком отрицания «не-Я», а «Я» — некая техническая конфигурация имплицитно предложенных дискурсивных стратегий, учрежденных в тебе, а не тобой), — то в ситуации экзистенциальной коммуникации (Бубер приводит много случаев/примеров, но сквозной параметр для них — любовь), как и в любви, «не-Я» превращается в «Ты», дискурсивная коммуникация уже ничего не сообщает, потому что важнее существенные допредикативные и ноэтические моменты — свободная игра, в которой изобретаются языки, отношения и способы существования. Именно в этом смысле важны компьютерные игры и цифровое искусство — как обращение технических средств в ничто, через отказ от основания и переизобретение контекста они осуществляют движение от представления к воле, от десубъективации к коллективному действию по ту сторону субъекта.

Не случайно медиафилософ Х. Гумбрехт делает акцент на экзистенциально-эстетически-теологических гибридах при фиксации практик перехода от значения

к присутствию: речь идет больше чем об открытии или освоении новой территории, речь идет о раскрытии новых способов существования — которые Гумбрехт намечает в названии практик: эпифания, презентификация, дейксис — и которые из статуса эстетических практик в условиях тотальной оцифровки опыта жизненного мира превращаются в эпистемические установки, техники экзистенциальной ориентации в цифровой среде. Кратко суть указанных практик сводится к следующему: эпифания — эфемерность присутствия и акцентуация внимания на том, что эффекты присутствия нельзя удержать; презентификация — деятельность без прояснительной силы, без иерархии большей/меньшей ценности опыта; дейксис — сгущение сложности. Задача этих практик — дисфункция герменевтических аппаратов в пользу герметических модусов бытия — диспраксии. Следует вспомнить, что Гермес как отец хитрости и техники — позднейшее изобретение коллективного воображения, он же в наиболее архаических мифемах представлен как трикстер, который «соединяет в себе хитрость и глупость (вплоть до того, что его левая рука в буквальном смысле не знает, что творит правая)... В противоположность культурному герою, он творит вещи бесполезные или вредные — он повсюду обнаруживает свою истинную природу духа беспорядка, противника границ» [Грякалов, 2015, с. 366–367]. Через хитрость Гермеса учреждается техника, через глупость Гермеса — становятся возможны открытия и кражи: сокровища, поэзия, любовь — все находящееся по ту сторону власти здравого смысла, обычая и закона [Кереньи, 1999, с. 264], все то, что необходимо для реколонизации цифровой среды (иначе она колонизирует нас).

В ситуации умных машин человеку остается только одна экзистенциальная возможность — решиться на глупость; когда машины могут сами все организовать и наладить, у человека остается только одна надежда — что он, как кибертрикстер или как царь непослушания, может все провалить. Диспраксия как регулятив цифровой ориентации не следует обычаям, она учреждает обстоятельства, она не повторяет предписания (программы и тексты), а учреждает контексты. Через отказ от бихевиориальной выверенности в пользу диспраксии, через контрконтекстуальное действие, через приостановку определяющей способности суждения (следующей правилам) и активизацию рефлексивной способности суждения (изобретающей правило), через отказ от использования контекста в пользу создания контекста — становится возможным перейти от диктатуры значения к силе присутствия, от представления к воле, от растворения в среде к новым модусам собранности, к актуальному существованию, во всем многообразии не просто стандартизированных операционально-акторно-бихевиориальных, но радикально новых экзистенциальных возможностей (подлинно реализующих значение и смысл новой цифровой среды).

Вывод

Смысловая археология понятия «автомат» показывает, что юридические, политические, медицинские, экономические практики имели истоком практики теологические — божественную власть, обращающую в ничто все деяния. Автомат долгое время истолковывался как искажение власти природного или божественного порядка, пока в результате многочисленных смысловых смещений, наслоений и реинтерпретаций не стал пониматься как результат воплощения закона. Принцип

автоматизма, лежащий в основе техник интеракции, был проводником воли к власти, утверждению порядка; задача же состоит в том, чтобы превратить его в проводник воли к вере, не к обоснованности, а к безобоснованности, т. е. к возможности радикально иного порядка, для создания ситуации, где ни концепция, ни продукт техницированного (объективированного) воображения не говорит за существование, где лишаешься оснований, как в евангелической ситуации перехода от закона к любви. Ведь в ситуации, когда вместо нас говорят наши дискурсы (или их материально-техническая реализация — поведенческие стратегии осетевленных тел), мы лишаемся самого главного — глубоких внутренних убеждений, которые формируются лишь в контексте, континуальном опыте, кризисе и т. д., и заменяем их компиляциями концепций, наивными версиями психологического и логического бихевиоризма, утверждаемого цифровой интеракцией на уровне повседневной практики. Мы лишаемся самого важного — неинсценируемой избыточности ментального состояния, его эмпирического объема, его дикости; полнота переживания заменяется у нас комплексом пассивных (реактивных) интерпретативных и интерактивных возможностей, — соответственно в мире технических систем растет запрос на неинсценируемые перформативные возможности, на вещи, не имеющие твердого основания, на экзистенциальные возможности и радикальные решения, на прагматический бриколаж и эпистемический анархизм. Задача, следовательно, состоит в том, чтобы совершить дальнейшую теологическую революцию, перейти от ветхого к новому, т. е. от контекстов к их смещению, смешению и изобретению, основывать интерактивность не на воле к власти как к увеличению опытного знания и технологий контроля, а на воле к вере как к ежеминутной возможности обращения всего комплекса опыта в ничто. Технологическая революция нуждается в теологической революции — в переходе от закона как способа утверждения всеобщего к любви как к способу утверждения уникального, редкостного и особенного (всегда иного); и способами утверждения здесь могут стать, например, компьютерные игры и цифровое искусство — поскольку они обращаются к перверсиям цифровой реальности, задействуют сообщества — их коллективную интуицию, их настроения, общность их интенций, т. е. не замещают взаимодействие людей в цифровой реальности взаимодействием людей с цифровой реальностью, а значит, позволяют обнаруживать способы не только быть не в ней, но и с ней — использовать ее не для контроля и власти, а для заботы и ответственности.

Литература

- Агамбен Дж.* Что такое диспозитив // Агамбен Дж. Что современно? К.: ДУХ І ЛІТЕРА, 2012. С. 13–45.
- Аристотель.* Метафизика // Аристотель. Сочинения: В 4 т. Т. 1. М.: Мысль, 1976. С. 64–367.
- Аристотель.* Физика // Аристотель. Сочинения: В 4 т. Т. 1. М.: Мысль, 1981. С. 90–95.
- Больш Н.* Азбука медиа. М.: Европа, 2011. 136 с.
- Гоббс Т.* Основы философии // Гоббс Т. Сочинения: В 2 т. Т. 1. М.: Мысль, 1989. С. 66–506.
- Грякалов Н.А.* Жребии человеческого: очерк тотальной антропологии. СПб.: Дмитрий Буланин, 2015. 438 с.

Гумбрехт Х.У. Производство присутствия: чего не может передать значение. М.: Новое литературное обозрение, 2006. 184 с.

Дрейфус Х. Чего не могут вычислительные машины. Критика искусственного разума. М.: Либроком, 2010. 340 с.

Кереньи К. Трикстер и древнегреческая мифология // Радин П. Трикстер. Исследование мифов североамериканских индейцев с комментариями К.Г. Юнга и К.К. Кереньи. СПб.: Евразия, 1999. С. 242–264.

Климент Александрийский. Строматы: В 3 т. Т. 2 (Кн. 4–5). СПб.: Изд-во Олега Абышко, 2003. 336 с.

Леви Э. Учение и Ритуал. М.: Эксмо-пресс, 2002. 704 с.

Мазин В. Машина влияния. М.: Изд-во Института Гайдара, 2018. С. 18–19.

Малькольм Н. Состояние сна. М.: Прогресс-Культура, 1993. 175 с.

Платон. Политик // Платон. Сочинения: В 4 т. Т. 4. М.: Мысль, 1994. С. 3–70.

Прист С. Теории сознания М.: Идея-Пресс, Дом интеллектуальной книги, 2000. 286 с.

Фуко М. Надзирать и наказывать. М.: Ад Маргинем, 1999. 480 с.

Фуко М. Психиатрическая власть. СПб.: Наука, 2007. 450 с.

Bush V. As We May Think. The Atlantic Monthly // As We May Think. From Memex to Hypertext: Vannevar Bush and the Mindэs Machine / Eds. J. Nyce, P. Kahn. London: Academic Press. 1991. P. 85–112.

Fogg B.J. Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do. San Francisco, CA, USA: Morgan Kaufmann Publishers. 2003. 312 p.

García-Betances R., Fico G., Salvi D., Ottaviano M., Arredondo M. On the Convergence of Affective and Persuasive Technologies in Computer-Mediated Health-Care Systems // Human Technology. 2015. Vol. 11. No. 1. P. 71–93.

Kittler F. Aufschreibesysteme 1800/1900. Munich: Fink, 1985. 524 p.

Kraft P., Schjelderup-Lund H., Brendryen H. Digital Therapy: the Coming Together of Psychology and Technology Can Create a New Generation of Programs for More Sustainable Behavioral Change // Persuasive Technology. Lecture Notes in Computer Science. Vol. 4744 / Eds. Y. de Kort, W. Ijsselsteijn, C. Midden, B. Eggen, B.J. Fogg. Berlin: Springer, 2007. P. 18–23.

Picard R.W. Affective Computing. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1997. 292 p.

Social Theory of Automata: Towards the Problem of the Technological Unconscious

KONSTANTIN A. OCHERETYANY

Saint-Petersburg State University;
e-mail: kocheretyany@gmail.com

The article examines the socio-humanitarian and epistemic problems of the principle of automatism, which has become regulatory for modern digital culture. The author gives the genealogy of conceptual, metaphysical, theological, existential semantic layers which underlie the principle of automatism and which for a long time were in the dynamics of overlapping, displacement and condensation, accentuating some aspects of it and hiding others. The main goal is to show that the automatism of action in digital shells has its own deep technological unconscious — unexplored metaphysical and theological layers that continue to influence the operational modes of control and management in technical interaction. To achieve the main goal of the study, the assumptions are consistently put forward and substantiated that automatism is not a technical, but a social practice, that digital

interaction is not a functional principle of a new type of formation, but a pharmacy — i.e. rather a sedative, a sedative than a means of effective action, that interaction with digital reality replaces interaction in digital reality, and from automatically regulated technical interaction in a digital environment they are looking not for objective action, for changing the situation, but for subjective experience. In the course of analytics, it turns out that the principle of automatism that underlies the techniques of digital interaction should cease to be a conductor of the will to power since the increasing demands for efficiency and total control begin to border on fantasy and hallucinatory satisfaction, and, on the contrary, digital interaction should give hope for failure. Automatism, slowing down the action, and even dyspraxia, replacing efficiency with the free play of fantasy, spontaneity and non-staging. It is concluded that the paradigm of control in digital interaction, due to the opening of unconscious layers in the concept and practice of automatism, should give way to the paradigm of care.

Keywords: technological unconscious, dyspraxia, social theory of automata, control paradigm, care paradigm, influence machines, affective technologies.

Acknowledgment

The research was carried out with support from the Russian Science Foundation (RSF) according to the research grant no. 21-18-00046.

References

- Agamben, Dzh. (2012). Chto takoe dispozitiv [What is apparatus], in Agamben, Dzh. *Chto sovremenno?* [What is modern?] (pp. 13–45), Kiev: DUKh I LITEPA (in Russian).
- Aristotel' (1976). Metafizika [Metaphysics], in Aristotel', *Sochineniya* [Works]: in 4 vols, vol. 1 (pp. 64–367), Moskva: Mysl' (in Russian).
- Aristotel' (1981). Fizika [Physics], in Aristotel', *Sochineniya* [Works]: in 4 vols, vol. 1 (pp. 90–95), Moskva: Mysl' (in Russian).
- Bol'ts, N. (2011). *Azbuka media* [ABC of media], Moskva: Evropa (in Russian).
- Bush, V. (1991). As We May Think. *The Atlantic Monthly*. In J. Nyce, P. Kahn (Eds.), *As We May Think. From Memex to Hypertext: Vannevar Bush and the Mind's Machine* (pp. 85–112). London: Academic Press.
- Dreifus, Kh. (2010). *Chego ne mogu vychislitel'nyye mashiny. Kritika iskusstvennogo razuma* [What computing machines cannot. Criticism of artificial intelligence], Moskva: Librokom (in Russian).
- Fogg, B.J. (2003). *Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do*, San Francisco, CA, USA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Fuko, M. (1999). *Nadzirat' i nakazyvat'* [Discipline and punish], Moskva: Ad Marginem (in Russian).
- Fuko, M. (2007). *Psikhiatricheskaya vlast'* [Psychiatric power], S.-Peterburg: Nauka (in Russian).
- García-Betances, R., Fico, G., Salvi, D., Ottaviano, M., Arredondo, M. (2015). On the Convergence of Affective and Persuasive Technologies in Computer-Mediated Health-Care Systems, *Human Technology*, 11 (1), 71–93.
- Griakalov, N.A. (2015). *Zhrebii chelovecheskogo: ocherk total'noy antropologii* [Human lots: An outline of total anthropology], S.-Peterburg: Dmitriy Bulanin (in Russian).
- Gumbrecht, Kh.U. (2006). *Proizvodstvo prisutsviya: chego ne mozhet peredat' znacheniy* [Production of presence: what meaning cannot convey], Moskva: Novoye literaturnoye obozreniye (in Russian).

Hobbes, T. (1989). *Osnovy filosofii* [Foundations of philosophy], in Hobbes, T. *Sochineniya* [Works]: in 2 vols, vol. 1 (pp. 66–506), Moskva: Mysl' (in Russian).

Keren'yi, K. (1999). *Trikster i drevnegrecheskaya mifologiya* [Trickster and ancient Greek mythology], in Radin, P. *Trikster. Issledovaniye mifov severoamerikanskikh indeytsev s kommentariyami K.G. Yunga i K.K. Keren'yi* [Trickster. A study of the myths of North American indians with commentaries by C.G. Jung and C.C. Kerenyi] (pp. 242–264), S.-Peterburg: Yevraziya (in Russian).

Kittler, F. (1985). *Aufschreibesysteme 1800/1900*. Munich: Fink (in German).

Kliment Aleksandriyskiy (2003). *Stromaty* [Stromata], in 3 vols, vol. 2 (Books 4–5), S.-Peterburg: Oleg Abyshko Publishing (in Russian).

Kraft, P., Schjelderup-Lund, H., Brendryen, H. (2007). Digital Therapy: the Coming Together of Psychology and Technology Can Create a New Generation of Programs for More Sustainable Behavioral Change, in Y. de Kort, W. IJsselsteijn, C. Midden, B. Eggen, B.J. Fogg (Eds), *Persuasive Technology. Lecture Notes in Computer Science*, vol. 4744 (pp. 18–23), Berlin: Springer.

Levi, E. (2002). *Ucheniye i Ritual* [Teaching and Ritual], Moskva: Eksmo-press (in Russian).

Mazin, V. (2018). *Mashina vliyaniya* [The machine of influence], Moskva: Izd-vo Instituta Gaydara (in Russian).

Mal'kol'm, N. (1993). *Sostoyaniye sna* [The state of sleep], Moskva: Progress-Kul'tura (in Russian).

Picard, R.W. (1997). *Affective Computing*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Plato (1994). *Politik* [Politician], in Plato, *Sochineniya* [Works], in 4 vols, vol. 4 (pp. 3–70), Moskva: Mysl' (in Russian).

Prist, S. (2000). *Teorii soznaniya* [Theory of consciousness], Moskva: Ideya-Press, Dom intellektual'noy knigi (in Russian).