

## ФИЛОСОФИЯ

УДК 008

### Платон и современная пещера big-data\*

*В. В. Миронов*

Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова,  
Российская Федерация, 119991, Москва, Ленинские горы, 1

**Для цитирования:** *Миронов В. В.* Платон и современная пещера big-data // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. 2019. Т. 35. Вып. 1. С. 4–24. <https://doi.org/10.21638/spbu17.2019.101>

Начиная с последней трети XX в. влияние технологических открытий на общество и культуру носит взрывной характер. Культура погружается в турбулентное состояние, когда следствия технологического прогресса столь многообразны, что порождают совершенно новые явления, которые казались нам непредставимыми. Технологии из чисто вспомогательного средства превращаются в самостоятельный доминирующий фактор. Изменения столь существенны, что позволяют нам говорить о трансформации, в результате которой разрушается система разнородных локальных культур и происходит становление нового глобального образования, с неизбежным доминированием в нем одной или группы культур. Процессы технологического развития не просто являются чем-то внешним, но пронизывают всю жизнь общества и индивида, в ряде случаев модифицируя ее под данные технологии. Подвергаются изменению и развитию базовые философские представления о мире и бытии. Удивительным образом оказывается актуальной платоновская притча о пещере как образе существования человечества на земле, даже с предсказанием некоторых последствий цифровизации. В ряде случаев уподобление реальности может приобретать характер имитации, которая находится в стороне от истины и сущности, когда тень неотличима от реальности. Пространство современной глобальной коммуникации — это некая аналогия платоновской пещере но в ее современном воплощении как пещеры big data. Условием ее существования выступают большие данные, от которых человек зависит все в большей степени и которые превращают его сознание в компьютерную симуляцию.

*Ключевые слова:* технологические инновации, культура, трансформация, общество, цифровизация, big data, Платон, глобальная коммуникация.

---

\* Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского фонда фундаментальных исследований, грант № 17-03-0257 «Онтология и эпистемология в компьютерной культуре».

© Санкт-Петербургский государственный университет, 2019

Прежде всего уясним себе, что же, собственно, практически означает эта интеллектуалистическая рационализация, осуществляющаяся посредством науки и научной техники. Означает ли она, что сегодня каждый из нас, сидящих здесь в зале, лучше знает жизненные условия своего существования, чем какой-нибудь индеец или готтентот? Едва ли. Тот из нас, кто едет в трамвае, если он не физик по профессии, не имеет понятия о том, как трамвай приводится в движение. Ему и не нужно этого знать. Достаточно того, что он может «рассчитать» на определенное «поведение» трамвая, в соответствии с чем он ориентирует свое поведение...

*Макс Вебер*

В одном из последних романов Виктор Пелевин описывает «далекое» будущее в части решения всегда модных сексуальных и гендерных проблем: «Двуполая силиконовая механика выглядит на первый взгляд грубовато и примитивно, но следует помнить, что за каждым ее изгибом и рычагом спрятано больше интеллектуальных усилий, чем за антеннами какого-нибудь космического корабля. <...> Айфак — не только любовный тренажер, но одновременно и высокозащищенный личный сейфер, где сохраняются и анализируются ваши коитографические предпочтения — на их основе создается виртуальная галерея ваших возможных партнерш, партнеров и партнерей. <...> Все это позволит сделать ваш эротический опыт по-настоящему уникальным и незабываемым. <...> Гендерная принадлежность устройства меняется так же просто и надежно, как к ружью пристегивается штык...» [1, с. 75].

Подобное действительно кажется совершенно фантастическим, однако в апреле 2018 г. в большинстве новостных лент появилось следующее сообщение: «В Москве откроется первый в России досуговый центр для взрослых, в рамках которого будет работать легальный бордель *LumiDolls*. Клиентам отеля с почасовой оплатой предлагают арендовать секс-кукол с подогревом и искусственным интеллектом... В течение следующих 12 месяцев в России и странах СНГ проект запустит более 10 подобных центров. А в перспективе пяти лет планируется открытие более 50 представительств в городах-миллионниках и курортных зонах по всему миру» [2] (см. об этом также: [3]).

Другой пример подобного, на первый взгляд, фантастического будущего показан в сериале «Черное зеркало» (под обаянием которого пребывают зрители не только молодого возраста). В первой серии третьего сезона (вышел в октябре 2016 г.) описывается общество будущего, в котором смартфоны фиксируют оценки всех сторон жизни человека и совокупность этих оценок, которая может быть прочитана всеми окружающими людьми и инстанциями, приобретает юридическую легитимацию. Например, главная героиня не может войти в ресторан, так как ее показатель находится ниже показателей лиц, которые туда допускаются. Серия называется «Крушение», ибо демонстрирует, что происходит с человеком, включенным в эту систему, где его постоянно оценивают другие и сам он также должен оценивать их.

А вот реальность, пусть и в китайском исполнении: «Нарушение ПДД, критика власти в соцсетях и плохие отношения с соседями снижают социальный рейтинг

граждан Китая. <...> Китайские СМИ отчитались о первых успехах национальной системы оценки благонадежности, которая к 2020 г. охватит 1,4 млрд человек и уже сейчас затрагивает жизни миллионов китайцев. <...> Низкий рейтинг ставит на гражданине клеймо неблагонадежного элемента и лишает его многих привилегий и даже базовых возможностей. Потерявшим доверие гражданам труднее устроиться на работу, а вероятность получить кредит сводится к нулю» [4].

Любопытно, что «удобства» такого использование цифровых технологий особенно быстро осознаются властями технологически развитых стран (от США до Китая). В условиях глобального коммуникационного пространства и оперирования огромными массивами информации важной становится не форма правления (демократия, тирания или автократия), а реализация технологий управления, которые могут принимать весьма тоталитарный характер, а в рамках тенденций глобализации способны сформировать империю нового типа. Тоталитарность может проявляться прямо — в форме контроля за оцифрованными данными всех пользователей, и тогда перед нами маячит вариант фашистских концлагерей<sup>1</sup>, но на новой технологической базе. А возможен вариант тоталитаризма нового типа, когда при внешне демократическом фоне коммуникации ее субъект, ощущая себя свободным в своем волеизъявлении или изложении мыслей в тех же социальных сетях, просто не будет осознавать степень манипуляции своим сознанием. В этом смысле тоталитарность становится глобальным явлением, которое пронизывает социальные отношения не столько по вертикали (традиционная автократическая модель), сколько по горизонтали, что при поддержке новейших технологий более эффективно, ибо трансформирует самоощущение человека как субъекта культуры, государства, этноса и т. д. Постепенно происходит конструирование иной формы контроля, которая осуществляется не сверху, а как самоконтроль и самодисциплина, как в вышеприведенном примере китайского эксперимента. Это влияет на формирование иного типа идентичности субъекта. «В обществе контроля все эти различия времени и местонахождения утрачивают свою определенность и разграниченность. Гибридная субъективность, производимая в обществе контроля, не выступает как идентичность заключенного, пациента психиатрической клиники или рабочего, но конституируется каждой из присущих им логик. Гибридная субъективность — это рабочий вне фабрики, ученик вне школы, заключенный вне тюрьмы, пациент вне стен клиники, — все это одновременно» [6, с. 308–309]. Осуществляется эта форма тотального контроля посредством глобального коммуникационного пространства, которое становится разновидностью «капиталистического производства, где капитал доби-

<sup>1</sup> «Все узники концлагерей были обязаны носить отличительные знаки на одежде, в том числе порядковый номер и цветной треугольник (“винкель”) на левой стороне груди и правом колене. (В Аушвице порядковый номер татуировали на левом предплечье.) Все политические заключенные носили треугольник красного цвета, уголовники — зеленый, “неблагонадежные” — черный, гомосексуалисты — розовый, цыгане — коричневый. Евреи носили помимо классификационного треугольника еще и желтый, а также шестиконечную “звезду Давида”. Нарушивший расовые законы (“расовый осквернитель”) еврей должен был носить черную кайму вокруг зеленого или желтого треугольника. Иностранцы также имели свои отличительные знаки (французы носили нашитую букву “F”, поляки — “P” и т. д.). Буква “K” обозначала военного преступника (*Kriegsverbrecher*), буква “A” — нарушителя трудовой дисциплины (от нем. *Arbeit* — “работа”). Слабоумные носили нашивку *Blöd* — “дурак”. Заключенные, которые участвовали или которых подозревали в побеге, должны были носить красно-белую мишень на груди и на спине» [5].

вается полного подчинения общества своему режиму, в глобальном масштабе, уничтожая все альтернативные пути развития» [6, с. 322].

У субъекта, оперирующего большими данными, формируется в значительной степени иной тип мышления, в основе которого лежит количество и корреляция разнообразных массивов информации, а истина отступает на второй план, уступая место ссылкам на формы количественного подтверждения или отрицания. Однако количество не может выразить всю специфику качества объекта, его сущность, а связывание в систему больших данных может создать ложное впечатление о сущности. Соответственно, решение принимается не на основе моделирования ситуации, в которой имеют значение как количественные показатели, так и качественные, часто экспертные и интуитивные прогнозы, а лишь на основании массива данных. Объем данных сам по себе становится центральным для оценки суждений как «объективных». Как иронично отмечает А. Зова, «падаль — это здорово. Миллионы мух ошибиться не могут» [7, S. 11]. Но при этом не стоит забывать, что истина не зависит от количества ее высказывающих или поддерживающих.

Внедрение цифровых технологий в нашу жизнь, безусловно, делает ее более комфортной, и это часто скрывает возможные негативные последствия, которые как бы отходят на второй план. Например, говоря о распространении систем биологического распознавания лиц или сборе биометрических данных, на первое место в качестве аргумента за них выдвигают удобство пользователя и решение проблем безопасности [8], но при этом достаточно редко указывают на возможные негативные последствия таких «удобств». «Новые риски и угрозы, возникающие в результате перехода на новые механизмы управления, основанные на широком внедрении современных компьютерных технологий, требуют проведения системных фундаментальных исследований, направленных на выявление этих факторов и выработку механизмов их парирования» [9, с. 57].

Культура всегда находится в развитии, однако важным становится именно то, что эти изменения происходят стремительно. Нарастание скорости изменений порождает феномен сжатия времени как постоянного уплотнения временного отрезка событиями. Если попытаться описать нарастание технологических открытий, повлиявших на культуру, через образ 24-часовой шкалы на циферблате, то мы увидим, что «речь появилась в 21 час 33 минуты, письмо — в 23 часа 52 минуты. Первую книгу мир увидел в 23 часа 58 минут, а через минуту с небольшим, в 23 часа 59 минут и 14 секунд, уже появился печатный станок с подвижными буквами — изобретение Гутенберга. Через 33 секунды люди получили радио и телевидение» [10, с. 53]. Но даже эта впечатляющая картина устаревает на глазах, и сегодня на верхней части циферблата нам пришлось бы выделять отрезки длиной даже не в секунды, а в доли секунд.

Одновременно новые технологии становятся значительно проще в использовании и доступны даже для детей. Если раньше обучение грамоте требовало значительных усилий и определенных условий для ее усвоения, то сегодня ребенок легко осваивает смартфон или планшет, причем количество детей, которые это делают, все время возрастает. Опросы показали, что в 2013 г. в США уже 75 % детей имели доступ к этим устройствам и пользовались ими [11]. Массовое знакомство с технологиями в определенной степени уравнивает пользователей как потребителей

информации, даже дает некоторое преимущество молодому поколению, которое осваивает новые технологии с детства и считает это вполне естественным. Новейшими технологиями пользуются совершенно разные возрастные группы, но они как бы замыкаются в собственных рамках «по интересам». Мы замечаем, с некоторой долей натяжки, что сегодня достаточно часто студенты старших курсов не вполне уже понимают студентов первого курса, так могут различаться их интересы, связанные с использованием технологий. Для многих сегодня уже непредставимо, что можно писать чернильной перьевой ручкой (а ведь еще было гусиное перо!), так же как и уметь вести беседу. Попробуйте сегодня лишить человека смартфона и предложите обходиться без него!<sup>2</sup> А ближайшие поколения, вероятно, уже не смогут себе представить секс без куклы-партнера.

Таким образом, новые технологии значительно изменяют жизнь людей, а скорость технологических изменений порождает впечатление, что это особенность только нашего времени. Между тем технологии всегда оказывали прямое или косвенное влияние на жизнь человека, в каком-то смысле подчиняя ее технологическим возможностям, особенно в сфере коммуникации. Процесс создания текста пером (с использованием чернил), авторучкой или на пишущей машинке неизбежно оказывал влияние на его форму, а значит, косвенно, и на содержание<sup>3</sup>. Работа по написанию текста сопровождалась созданием черновых материалов, не всё из которых попадало в публикацию или предназначалось для чтения. А ведь черновики затем могли стать (и становились) предметом отдельных научных исследований и занимали значительное место в полных собраниях сочинений того или иного автора. Компьютерные технологии создания текста не подразумевают черновики (хотя, конечно, можно заставить себя их делать и сохранять). Создаваемый текст — всегда чистовик, в котором часто (если только не ставить перед собой этой задачи специально) уже не найти отброшенных смыслов, слов и предложений. И если представить себе, что Пушкин или Толстой работали бы на компьютере, то становится очевидно, что в этом случае мы вряд ли имели бы возможность увидеть их черновики с вариантами текстов, в том числе и отклоняющимися от окончательного содержания; с рисунками головок девушек на полях и другими отметками. Благодаря технологиям увеличивается скорость создания текста, но часто страдают его форма и качество. Это особенно заметно ныне в образовательном процессе, когда сам процесс отшлифовки формы и содержания текста учащимися отступает на второй план, и преподаватели получают работы с ошибками, опечатками, заимствованиями и т. д.

Количество и качество изменений, их скорость влияют на нашу оптику, сквозь которую мы смотрим в прошлое, ибо чем ближе прошлое к нам, тем более мас-

---

<sup>2</sup> Первый смартфон появился лишь в 1994 г., т. е. около 25 лет назад, и не получил распространения из-за большого веса и высокой цены. Развитие и распространение смартфонов началось в 2001 г., т. е. 17 лет назад. Массовое их распространение произошло лишь в 2007 г., т. е. всего 11 лет назад.

<sup>3</sup> Из собственной практики автор помнит, что, набирая текст на пишущей машинке, приходилось полностью перепечатывать страницу, ошибившись в самом ее конце. Но при перепечатке почти неизбежно что-то уточнялось, добавлялось. Иными словами, шла непрерывная доработка текста, что, безусловно, повышало его научное и литературное качество. Технологии не только позволяют все это делать, но и предоставляют для этого новые возможности, только вот используются они уже в меньшей степени.

штабными кажутся изменения и их воздействие на сегодняшнюю жизнь. Будущее стучится в наше настоящее, проникает в него, интерпретируя прошлое, заставляя переосмысливать его с новых позиций, которые сами по себе могут быстро изменяться. Культура погружается в турбулентное состояние, когда следствия технологического прогресса многообразны и возникают совершенно новые явления, которые казались прежде непредставимыми. Ряд исследователей в связи с этим говорят о наступлении момента «технологической сингулярности», т. е. взрывного ускорения научно-технического прогресса, который может полностью трансформировать современное общество, и происходящие в нем изменения будет трудно предсказать, настолько они могут вырываться из традиционного представления о последовательности наступления тех или иных событий.

Иными словами, «экспоненциальный технологический прогресс принесет с собой такие масштабные перемены, что деятельности человека, как мы ее понимаем сейчас, придет конец. Привычные нам институты — экономика, правительство, государство, закон — могут не сохраниться в их нынешней форме. На смену базовым общечеловеческим ценностям... могут прийти другие ценности. Само наше представление, что означает быть человеком... может быть оспорено, причем не просто в рамках философских рассуждений, а в силу обстоятельств, прямых и непосредственных» [12, с. XIII]. Обычно наступление этого момента развития связывают с созданием искусственного интеллекта и его интеграции с сознанием человека. Важный «методологический момент подобного коэволюционного включения киберфизических систем, способных к “глубокому обучению” (*deep learning*) связан с психологической необычностью “эффекта черного ящика” <...> с непонятной, практически не поддающейся четкому и всеобъемлющему осознанию “магией” внутри» [13, с. 142]. Иными словами, будущее во многом может оказаться непредсказуемым и будет разворачиваться не как реализация усилий только человеческого сознания. Ряд исследователей называют даже возможное время наступления такого сингулярного состояния общества — период от 2030 до 2040 г.

Технологии из чисто вспомогательного средства, увеличивающего комфортность жизни людей, превращаются в самостоятельный доминирующий фактор, вынуждая человека следовать предписанным алгоритмам, которые не всегда могут его устраивать. Это порождает пессимистические настроения, в том числе связанные со сложностью представлений о том, каковой будет культура уже через 20–30 лет, какие тенденции будут в ней доминировать. Иногда это выглядит как своеобразная культурная ностальгия по прошлому: бумажным книгам, медленному чтению и т. д. «Экран пожирает книгу и все прежние возможности, и условия чтения... Чтобы читать и понимать (“медленное чтение”), нам требуется время, а в новейшей информационной нише его крайне мало» [14].

Трансформирующаяся культура, с одной стороны, отражает тенденции к *горизонтальной интеграции* в рамках становящейся глобальной системы коммуникации и экономического и политического функционирования. В политике глобальные тенденции порождают сопротивление в виде нарастания процессов национальной дезинтеграции, когда народы и государства не хотят отказываться от ценностей собственной культуры, не хотят утратить свою идентичность (см.: [15]). С другой стороны, одновременно нарастает процесс *вертикальной дифференциации* уровней культуры (возрастных, потребительских и пр.), которая становится

многокластерной системой, где человек может сам выбирать место своего пребывания. Он как бы локализует свое индивидуальное коммуникационное пространство и благодаря новейшим технологиям может его конструировать, самостоятельно решая, кого он хочет, а кого не хочет туда допускать. Идет процесс «фрагментации Интернета, что в конечном счете, скорее всего, приведет к ликвидации Сети (в ее нынешней форме). Это происходит стихийно: люди все сильнее обособляются, создавая свои интернет-комьюнити... каждый хочет написать — никто не хочет ничего прочесть, каждый хочет выставить — никто не хочет ничего смотреть. Есть продуцирование — но нет ни зрителя, ни читателя. Они исчезли как фигуры... Интернет стал церковью, куда люди приходят исповедоваться в отсутствии Бога. Они обращаются к ничто во имя ничто, апеллируют к зрителю и читателю, которых нет» [16]. Указанная многокластерность также трансформирует культуру. Ее развитие становится все более нелинейным, и отдельные культурные кластеры могут отпадать без всяких последствий, если они оказываются по тем или иным причинам незадействованными. Здесь неизбежны культурные потери. Например, «подавляется наша способность воображения (т. е. способность с помощью образа выходить за границы предметного мира)... Мы вступаем в мир виртуальной событийности (квазиинформационных событий, все притворяется информацией)» [16]. Но это сущность развития культуры, в которой всегда будут возникать новые образования и возможности, в том числе и для реализации творческих способностей человека, качество которых становится иным, например благодаря виртуальному творчеству.

В то же время следует отметить, что «сциентистские страшилки» не учитывают адаптационных возможностей культуры как развивающейся системы и связаны действительно с проблемой нарастания скорости изменений, к которой человечеству придется привыкать. Долгий период вплоть до начала XX в. культура, в которой существовал индивид, казалась наиболее стабильным образованием. Человек рождался в конкретной культуре и соответствующей системе ценностей, жил и умирал в ней, и она казалась ему неким стабильным и непрерывным фоном. Для того чтобы понять, что культура развивается, надо было от нее отдалиться во времени или пространстве. Индивид жил внутри замкнутой локальной культуры, которая очень медленно интегрировала в себя изменения. Тем не менее развитие культуры всегда содержало в себе некую прерывность и разломы, которые нарушали постепенность развития, вплоть до моментов культурных взрывов. Непрерывность и взрыв — это две стороны развития, в котором «взрывные динамические процессы... реализуются в сложном динамическом диалоге с механизмами стабилизации. Нас не должно вводить в заблуждение то, что в исторической реальности они выступают как враги, стремящиеся к полному уничтожению другого полюса. Подобное было бы гибелью для культуры. К счастью, оно не осуществимо» [17, с. 18]. Именно это диалектическое противоречие (в смысле неизбежности его присутствия в сложной развивающейся системе) выступает источником развития. Взрывные процессы в культуре обеспечивают возникновение новых направлений развития, а постепенность, связанная с моментами стабильности — преемственность и связанность этого развития. «Будущее предстает как пространство возможных состояний. Отношение настоящего и будущего рисуется следующим образом. Настоящее — это вспышка еще не развернувшегося смыслового пространства.

Оно содержит в себе потенциально все возможности будущих путей развития... Выбор будущего реализуется как случайность» [17, с. 28]. Таким образом, именно нарастание скорости изменений, связанных с новейшими технологиями, выступает важнейшим фактором доминирования неопределенности и непредсказуемости, а значит, и опасности случайного выбора траектории развития. И это является отличительной чертой нашего времени.

Например, в период господства устной культуры смысл локализовался пространством, в котором осуществлялась коммуникация. При переходе к письменности начинается процесс расширения воспринимающей аудитории, основанный на отчуждения слова от носителя и возможности ретрансляции текста, который становится главной информационной единицей системы коммуникации. Начинается процесс упорядочивания текста и формирования алгоритмов такого упорядочивания в виде грамматики и синтаксиса. Текст, возникший просто как упорядоченная система фиксации восприятия мира, оказывается своеобразным кирпичиком культуры. Это пример того, как сам механизм и форма фиксации приобретают самостоятельное значение и оказывают влияние на характер восприятия мира. Письменность выстраивается как линейное изложение смысла, которое затем формирует и линейное восприятие мира. Можно сказать, что с этого момента мы начинаем воспринимать мир по правилам грамматики.

Первое серьезное ускорение этому процессу придает возникновение книгопечатания, которое можно уподобить, в терминологии Ю. М. Лотмана, взрыву в культуре, ибо оно мгновенно расширяет возможности распространения и тиражирования текста, а значит — и линейного восприятия бытия. Книгопечатание в буквальном смысле стало оказывать влияние на жизнь если не всех людей, то уж той его части, которая была связана с текстами. Это даже вызывало своеобразные стихийные протесты<sup>4</sup>. Схожие процессы трансформации изменения форм коммуникации, которые, в свою очередь, влияют и на восприятие мира, происходят и сегодня. В самом этом процессе нет ничего нового, он естествен, но масштабы его влияния действительно стремительно расширяются, затрагивая все стороны общественной и индивидуальной жизни, чего ранее не было. Если гипотетически представить себе, что айпады и айфоны оказались бы в руках людей во времена возникновения письменности, то человечество никогда бы не перешло к тексту и книгам, но тем не менее продолжало бы существовать, хотя и в иной форме. А может быть, в масштабах Вселенной период доминирования на Земле печатной культуры является лишь эпизодом, и тогда прав Маклюэн, говоря о том, что мы находимся на ранней стадии «эпохи, для которой печатная культура становится такой же чуждой по своему смыслу, какой рукописная культура была чужда восемнадцатому столетию» [18, с. 201–202].

---

<sup>4</sup> Маклюэн приводит пример своеобразного «бунта» средневековых студентов против печатных текстов и постепенного отказа от диктовки лекции преподавателем в аудитории. «Студенты цеплялись за диктовку. Ибо диктовка до этого времени не только замедляла лекцию и снабжала студентов дополнительными текстами, но и составляла метод основного курса <...> Простейшим способом распространения текстов для учителя было надиктовывать их ученикам. Возможно также, что некоторые студенты записывали тексты под диктовку в коммерческих целях. Конечно, в определенной степени диктовка имела коммерческую подоплеку как со стороны студента, который записывал и продавал книги, так и со стороны преподавателя, который таким образом обеспечивал себе обширную аудиторию и существенный заработок» [18, с. 143].

Вряд ли стоит в очередной раз лить крокодиловы слезы по поводу гибели культуры, ибо в очередной раз окажется, что это вполне естественней процесс развития цивилизации, а становление электронной культуры есть процесс ее дальнейшего развития и трансформации предшествующей системы. В то же время и сциентистские описания будущей безоблачной жизни, основанной на новейших технологиях, в свою очередь, требуют критической оценки. Необходимо анализировать происходящие процессы, предупреждая негативные последствия, которые возможно предотвратить или уменьшить их влияние.

Когда печатная культура и текст определяли наше восприятие бытия, философия выступала как своеобразное самосознание культуры; поэтому в данной сфере тоже неизбежно будут происходить изменения — в философских рефлексиях, предположениях об иных трактовках онтологии и гносеологии, наших представлений о сознании, мышлении и природе. Когда-то мы были уверены в том, что природа есть некая предзаданная реальность, и мы пытались понять ее, пропуская воспринимаемые разумом или чувствами события и факты через наше сознание. Наше мышление никак не затрагивало самих объектов мысли, мы работали с ними, переводя в плоскость абстрактного философского мышления. Сегодня может оказаться, что «вторичная» природа хотя и сотворена сознанием, может быть технологически преобразована в некую иную, например виртуальную реальность, с которой мы можем работать как с обычной реальностью. А это порождает новое прочтение онтологических проблем. Само понимание мышления как присущего индивидуальному сознанию (или совокупности этих индивидуальных сознаний), т. е. как чего-то принципиально личностного, также может претерпеть изменения, связанные с созданием искусственного интеллекта и возможным симбиозом человеческого и компьютерного. Ранее понятие коллективного мышления представляло собой скорее все-таки метафору или просто совокупность множества индивидуальных сознаний как некий фиксирующий реестр знаний, ценностей, ощущений. Сегодня оно становится сущностно коллективным за счет постоянной включенности индивида в глобальные коммуникационные сети, а это может значительно повлиять на сам характер научного творчества, в котором будет невозможно отделить вклад в его результаты отдельного человека<sup>5</sup>.

Философское осмысление этих процессов необходимо, ибо оно способно значительно опережать свое время, и в истории философии таких примеров предостаточно. Вряд ли Платон, используя знаменитую метафору пещеры, мог догадываться о современных технологиях, которые в определенном смысле превратят эту мыслительную модель в своеобразную реальность. Автор этих строк, возвращаясь однажды после лекции по онтологии (на которой как раз рассказывал студентом о термине «Generation Kopf unten» (буквально «поколение с опущенной головой» (см.: [20]), тогда популярном в Германии), проходя через холл учебного корпуса, обратил внимание на то, что в наиболее темных закутках сидело множество студентов, и каждый держал в руке гаджет. Они абсолютно не общались между собой (разве только посредством тех же гаджетов). Это был реализованный образ плато-

---

<sup>5</sup> Частично этим объяснима (но конечно, не оправдываема) волна плагиата в научных исследованиях, причем в разных странах. В рукописной культуре плагиат как такового почти не было. Соответственно, надо задуматься, что будет происходить в связи со становлением электронной культуры, когда характер творчества будет все более коллективным (см.: [19]).

новской пещеры — люди, погруженные в мир теней, причем прикованные к нему даже не кем-то сознательно, а только собственной привязанностью к виртуальному миру в смартфоне.

В знаменитой притче (Государство, VII, 514a2–517a7) Платон описывает ситуацию, когда люди с детства прикованы за ноги и шею в пещере и не могут не просто сдвинуться с одного места, но даже повернуть голову и направить свой взгляд в другое место. Они смотрят лишь на тени от огня, который представляет собой образ Солнца. Пещера — образ существования человечества на земле. Исходя из этой ситуации прикованности человека, М. Хайдеггер<sup>6</sup> дает трактовку платоновского учения об истине и понимание сущности философии как особого метафизического пути достижения истины<sup>7</sup>. Для человека, прикованного к данному месту, одно из значений истины зависит от данности этого факта. «С малых лет у них на ногах и на шее оковы, так что людям не двинуться с места, и видят они только то, что у них прямо перед глазами, ибо повернуть голову они не могут из-за этих оков» [22, с. 239]. Если человек оказывается в такой ситуации навсегда, то иного понимания реальности у него не возникнет, а значит, и истина будет единственной. Более того, пребывание в пещере становится комфортным, ибо просто отдаляет человека от иных возможных проблем, связанных с действительным миром.

Рассуждая как сторонний наблюдатель, анализирующий сконструированную мыслительную модель, Платон делает вывод о том, что существует четыре состояния души, с помощью которых мы постигаем истину: «...на высшей ступени — разум, на второй — рассудок, третье место удели вере, а последнее — уподоблению» [22, с. 238]. Эти состояния имеют внутреннюю иерархию в зависимости от степени приближения к истине как таковой, т. е. достоверности.

*Разум и рассудок* находятся на вершине этой иерархии, так как они позволяют человеку познавать сущность, а не просто видимость. Это познание, которое осуществляется посредством размышления, в отличие от того, что, например, мы видим глазами. В этом смысле, как отмечает А. Ф. Лосев, «видение наше похоже скорее на слепоту, чем на видение. Ум видит только реальное и вечное. Глаз видит только мнимое и временное. Окружающие нас тела и объемы — мнимые. Это есть лишь инобытийно затемненные идеи» [23, с. 302]. Правда, и «чистого ума» как такового не бывает. «В жизни все течет, меняется, замутняется, светлеет и вновь замутняется. Мысль вся пронизана случайными ощущениями и образами <...> Если это не платоновская “пещера”, то во всяком случае нечто не лучшее в смысле ясности и четкости» [24, с. 548]. В наше время к этой случайности видения добавляется то, что она может конструироваться для дальнейшего восприятия сознанием. Человек видит уже не просто тени как отражения реальных объектов, а созданные современными технологиями образы, которые трудно отличить от реальности. По сути, это иной тип реальности.

---

<sup>6</sup> См. детальный разбор этой притчи [21].

<sup>7</sup> Ср. «После Платона мышление о бытии сущего становится философией, поскольку оно есть уже воззрение на идеи. Впервые с Платона начинающаяся философия имеет отныне характер того, что позднее будет называться метафизикой. <...> И даже отпечаток этого слова — метафизика есть в повествовании Платона. Там, где Платон наглядно поясняет привыкание взора к идеям» [21, с. 41].

*Вера и уподобление* как состояния души, отмечает Платон, находятся в нижней части указанной иерархии. Они не результат размышления (постижения умом), а поэтому могут порождать лишь мнения, т. е. в наибольшей степени удалены от возможности познания истин (см.: [22, с. 260]). Причем уподобление находится в самом низу, представляя собой некое примитивное наложение на объект неких, часто вторичных свойств схожего другого объекта. Мы лишь мним объект таковым, каковым он, вполне вероятно, даже быть не может, хотя случайное совпадение мнимости и сущности, наверно, возможно. Например, пишет Платон, мы можем приравнивать сущность объекта к числу, что помогает «соизмерять» вещи. Но при этом необходимо помнить об относительности такой мыслительной операции. Очень актуальное суждение на фоне ажиотажа вокруг цифровизации как очередной панацеи от всех бед или абсолютизации наукометрических методов измерения качества работы в науке. Цифровизация способна выстроить цепочки соизмерений, с помощью которых можно интерпретировать мир, какие-то явления иным, более удобным образом, но при этом необходимо помнить, что это мыслительная конструкция, которая может находиться достаточно далеко от постижения сущности объектов. Более того, как отмечает Платон, в ряде случаев уподобление реальности может приобретать характер *имитации*, которая находится в стороне от истины и сущности, как в той самой пещере (а может быть, и в нынешней информационной пещере), когда люди видят не реальность, а нечто лишь уподобленное реальности. Но для них ни тени неотличима от реальности. «Как же им видеть что-то иное, раз всю свою жизнь они вынуждены держать голову неподвижно?» [22, с. 239]. Современный человек также прикован, пусть и не железными цепями, к новостным лентам, сконструированным образом, и часто не способен, да и не особо желает понять, что реальность от этих конструкций может отличаться. Современная пещера — это пространство глобальной коммуникации. Условием такой виртуальной, но не менее реальной прикованности выступают большие данные, посредством которых человек ныне существует в мире и от которых все в большей степени зависит, значительно ограничивая, между прочим, свою внутреннюю свободу. По сути, сознание человека становится предметом компьютерной симуляции. Количество получаемой и обрабатываемой информации увеличивается такими темпами, что человек становится просто зависимым от способов ее обработки и не всегда способен сориентироваться в этом массиве без помощи компьютера. «В области компьютерного анализа медиа и компьютерного зрения исследователи-компьютерщики используют алгоритмы для извлечения тысяч характеристик каждого изображения, видео, твита, имейла и т. д. И хотя, например, Винсент Ван Гог создал всего 900 картин, они могут быть описаны по тысячам независимых параметров» [25, с. 91]. Кажется, что это повышает степень объективности описания объекта, однако такие «широкие данные» (потенциально бесконечный перебор вариантов), угрожают процессу оперирования информацией и конечному пониманию смысла<sup>8</sup>. Например, вариативность описания цепочки событий, благодаря чему мы можем говорить о закономерном характере развития истории, может оказаться достаточно велика, отличаться от

<sup>8</sup> Ср.: «...летом 2015 г. пользователи Facebook размещали 400 млн фотографий и отправляли 45 млрд сообщений в день <...>. ...это больше, чем число нейронов в нервной системе среднестатистического взрослого человека, оцениваемое в 86 млрд» [25, с. 87].

принятой и повергать наше сознание в полный релятивизм<sup>9</sup>. В свое время в художественной форме это описал Владимир Тендряков, правда, напротив, обосновывая идею неизбежности реализации закономерности, как бы ни изменялись цепочки событий<sup>10</sup>.

При оперировании большими данными нарастает количество информации и возникает проблема критериев ее оценки. Каждый из нас уже сталкивается с этим в пространстве Интернета, заполненном фейками, т. е. ложными медийными конструкциями, которые в ряде случаев весьма трудно отличить от истины, особенно на уровне массового восприятия. Это уже не просто оптическое искажение (как в притче Платона), а воплощение современного мира теней, воспринимаемого многими людьми как реальность, которая в связи с развитием технологий становится все более убедительной. И прав Платон, утверждая, что такое восприятие деформирует понимание истины. В современной медийной пещере оно еще более проблематизируется, так как хотя взгляд человека и остается направленным в одну сторону, однако вариативность образов (теней) значительно увеличилась. Платон дал блестящее описание последствий такой привязанности, суть которой состоит в том, что человек начинает принимать за истину ее имитацию или симуляцию. «Такие узники целиком и полностью принимали бы за истину тени проносимых мимо предметов» [22, с. 239]. Понятно, что при этом всегда остается риск, что решения, которые касаются действий, совершаемых в реальном мире, будут приняты на основании оценок развития того или иного процесса в виртуальной модели. Платон проблематизирует ситуацию, как бы ставя мыслительный эксперимент, и вопрошает о том, что будет, если мы освободим людей и снимем с них оковы, дав им возможность смотреть на свет реальности. «Не считаешь ли ты, что это крайне его затруднит и он подумает, будто гораздо больше правды в том, что он видел раньше, чем в том, что ему показывают теперь?» [22, с. 240]. Полагаем, что это тоже очень живое описание психологического состояния человека, которого отрывают, например, от виртуального мира игры. А следствием является то, что человек привыкает к ситуации прикованности и рассмотрения мира таковым, каковым он его может видеть, и вполне вероятно, «освобождение» не будет для него комфортным состоянием.

Рассуждения Платона представляют своеобразную матрицу для понимания того, что реальность не столь однозначна, она может по-разному восприниматься и не всегда просто ответить на вопрос, в каком случае мы говорим именно о реальности как таковой. Прикованность к виртуальной пещере, образы (тени) которой создаются на основе перебора и манипулирования огромным массивом данных, возможного лишь с помощью компьютера, позволяет им выглядеть не просто убедительно, но именно как объективная реальность. А это, в свою очередь, заставляет нас задуматься о понимании и критериях истины, в частности поставить вопрос, на основании какой реальности мы можем делать выводы об истинности

---

<sup>9</sup> См. в качестве примера [26].

<sup>10</sup> В лаборатории конструировали модель истории, пытаясь убрать из нее Христа. Однако на каком-то этапе развития этой смоделированной истории Христос неизбежно возникал, подтверждая тем самым необходимость своей миссии: «...убитый нами Иисус воскрес, самая фантастическая из всех евангельских легенд повторялась бесстрастной машиной. И не повторялась даже, нет — машина ничего знать не знала о легенде, она ее вновь сотворила» [27].

того или иного события, которое само по себе может быть удачной конструкцией. Задолго до современных дискуссий на это обратил внимание Славой Жижек. Анализируя одну из новелл Джеймса Балларда, он предлагает рассматривать платоновскую пещеру как «анаморфическую фантазию», когда реальность воспринимается через своеобразный экран. Для стороннего наблюдателя понятно, что это лишь тени и отражения реального мира, но для прикованного человека это и есть сама реальность. «Таким образом, линия раздела пролегает внутри самой пещеры, между материальной реальностью, которую обитатель пещеры видит вокруг себя, и ускользающей “анафорической” видимостью “сверхчувственного”, “бесплотного” явления на стене — т. е., как говорил Лакан (и задолго до него Гегель), сверхчувственное — это явление кажимости» [28]. И это не просто фантазии или абстрактное конструирование модели реальности, которое осуществляет Платон — сегодня мы достаточно часто с этим сталкиваемся, а современные визуальные технологии лишь увеличили возможности моделирования реальности до такой степени, что нам все труднее отличить реальность от ее отображения на «фантазмическом» экране, т. е. от виртуальной реальности. Важно понимать, что виртуальная реальность — это не просто имитация чего-то, а симуляция реальности. ...Имитация имитирует предсуществующую реальную модель, а симуляция порождает сходство несуществующей реальности — симулирует нечто, что не существует» [28]. Именно это, по сути, становится предпосылкой к тому, что мы иногда обозначаем как возможность создания множества онтологий, вовсе не обязательно связанных с реальным миром.

Развитие медийных технологий на основе *big data*, т. е. использующих практически бесконечные возможности доступа к информации любого рода, позволяет симулировать варианты «реальности», неотличимые от реальности как таковой, что, конечно, может привести к вопросу: а существует ли эта самая реальность как таковая? Событием здесь становится не сам акт реальности, а его медийная виртуальная конструкция. В отсутствии медийного оформления, в свою очередь, реальные факты могут никогда не стать событием, ибо о них просто никто не узнает.

Конструируемые реальности могут различаться в зависимости от страны, политической ситуации, выступая в качестве средства манипулирования сознанием общества и индивида, погружая каждого в собственный информационный кластер и формируя необходимое отношение индивида к реальности, к тем или иным событиям. Человечество оказывается внутри дигитальной пещеры, для оценки которой остаются справедливыми многие выводы Платона. Современный человек как бы переписывает культуру на электронный язык, так же как переделывал ее человек устной, письменной или печатной культуры, внушая затем себе, что именно то, что он делает, является ее истинным пониманием. При этом технологии изменяются с большой скоростью, стимулируя процессы переписывания реальности, которая сама становится материалом для дальнейшей интерпретации.

Мир переходит к пользовательской жизни, когда по любому поводу достаточно нажать на соответствующую кнопку, а скоро будет достаточно уже и просто произнести «магическое слово». Эта упрощенность действия деформирует характер принятия решений. Необходимая оперативная обработка, т. е. перебор огромных массивов информации, уже недоступна сознанию человека и ее осуществляет искусственный интеллект. Компьютеры уже сегодня контролируют очень многие

стороны нашей жизни, начиная от управления транспортом (простые навигаторы) — машинами и самолетами, и кончая управлением производством. Создается ложное впечатление нашего участия, даже эйфория всесия, но на самом деле участие человека во многих процессах все сильнее уменьшается, вплоть до возможного его из них исключения. По мере заполнения окружающей жизни высокоинтеллектуальными системами «человеческий фактор» становится существенной помехой для нормального функционирования этих систем, и возникает проблема ограничения его вмешательства. И перед нами возникает новая проблема: насколько эти ограничения будут распространяться, а также кто и каким образом будет их осуществлять, учитывая этические, правовые и культурные нормы и традиции. Можно по этому поводу строить самые различные гипотезы, в том числе и весьма пессимистические, которые кажутся сегодня фантастическими, но могут подвести нас вплотную к допущению ненужности людей. Одновременно нарастают и проблемы негативного характера, связанные с проникновением электронных средств в жизнь человека — от простых примеров с авариями, когда ошибается навигатор в транспортном средстве, до более сложных, когда останавливается производство. «По мере того как автоматизированные системы становятся все более сложными, вероятность аварии или сбоя снижается, однако степень тяжести потенциальной опасности во много раз повышается» [29, с. 140].

О некоторых из этих проблем мы писали еще в 1987 г. (см.: [30]), например о том, что компьютерный перебор информации может повлиять на характер мышления человека, в частности на развитие его интуитивных способностей, которые как раз часто и связаны с необходимостью принимать решения в ситуации дефицита информации. Очень часто исследователь не может идти по пути бесконечного перебора вариантов решения той или иной задачи. Интуиция позволяла проникнуть в сущность исследуемого объекта без дальнейшего перебора вариантов, в условиях недостаточности фактического материала и т.п. Если бы «Птолемей, Коперник и Кеплер имели бы в своем распоряжении современную ЭВМ... переход от птолемеевской геоцентрической модели... к кеплеровской гелиоцентрической системе... произошел бы неизмеримо быстрее», — рассуждают одни ученые. Но, возражают им другие, вероятно, что «гелиоцентрическая система никогда бы не была разработана с помощью компьютера, так как перебираемые “правильные” факты могли заслонить догадку (не имеющую достаточного фактического подтверждения) о том, что Земля обращается вокруг Солнца по эллипсу» [31, с. 42]. Сегодня, на новой ступени развития, мы понимаем, что работа с большими данными может либо отбросить интуицию, либо перевести ее на иной, более высокий уровень и придать ей иное качество.

Электронная культура порождает целый ряд коммуникативно-психологических проблем. Главная из них — возникшая уже сейчас проблема адаптации человека к значительно возрастающему количеству информации и изменению ее качества. Восприятие информации становится все более легким. Однако, прекрасно действуя в плане увеличения объема и скорости накопления и распределения информации, компьютерная система «крайне неэффективна в плане “смыслообразования”» [32, с. 27]. Визуальная информация создает большую видимость объективности, чем текстовая. Если текст стимулирует в значительной степени аналитические навыки работы с понятиями (подключая ум, сказал бы Платон), то аудио-

визуальная информация может способствовать впитыванию информации без ее аналитической обработки, за счет простоты усвоения образов. Аудиовизуальные средства могут оказывать буквально гипнотическое воздействие на сознание (особенно детей и подростков), так как обращаются к «низшим» уровням человеческой психики, не требуют аналитической работы разума. В этом плане они как бы возвращают человека в первобытное состояние, когда не было написанных текстов и на первом месте стояло чисто речевое общение между людьми.

Наша зависимость от средств, помогающих использовать цифровой мир больших данных, уже сегодня влияет на поведение и деятельность человека. Человек в меньшей степени чувствует себя ответственным за собственные действия, по сути, часто выполняя заданные алгоритмы. Это и простые формы следования человека указаниям собственного смартфона по необходимости сделать определенное количество шагов, проснуться в нужное время (полагаем, скоро будет выработана и система наказания за нарушение таких алгоритмов) и более сложные, не лежащие на поверхности алгоритмы предписанного поведения человека как субъекта производственной деятельности, а затем, возможно, и функционирования его как субъекта общественной и культурной жизни.

Мир начинает напоминать компьютерную игру, а смысловое пространство компьютерной игры, по сути, становится новой реальностью. В реальной жизни «правила игры» (ценности, нормы, традиции, стереотипы поведения) выступают как данные нам свыше, от Бога, или сформированные человеческой культурой, и мы не всегда можем их изменить. В основе компьютерной игры лежат алгоритмы, которые могут быть основаны на имитации реальности, в том числе и реальности взаимоотношений между людьми. Абстрагирование от реальности и подчинение игровым алгоритмам приучает нас к тому, что размышление как процесс, предшествующий некому действию, становится вторичным или отложенным. В игре мы должны оперативно реагировать, т. е. действовать. И такой характер поведения переносится в реальную жизнь, отодвигая степень ответственности человека за свои действия перед актом действия как такового: сначала сам акт — действие (реакция на появившегося там соперника, опасность и пр.), а потом осознание того, что ты сделал. То есть принятие решения осуществляется без рефлексий о последствиях действия. Такая модель мышления и принятия решений может выйти далеко за рамки игры. Например, современная война с реальными бомбами может осуществляться на экране компьютера. «Играющий» может как знать о том, что его действия ведут к реальным жертвам, так и не догадываться об этом, например думая, что это просто компьютерные учения.

И наконец, глобальная цифровая пещера может выступить моделью нового тоталитарного общества. При внешне сохраняющейся свободе нажимать кнопки и беседовать в социальных сетях человек все в большей степени передает власть *системе*, в которой он становится цифровым винтиком или кодом. В свою очередь, компьютер все в большей степени развивается по пути искусственного интеллекта, соперничающего с интеллектом человека. Будет ли искусственный интеллект признавать равноправным человеческий интеллект или последний будет вытеснен на периферию как не особо нужный? Вполне вероятно, что нам лишь кажется, что искусственный интеллект должен дополнять человеческий, что это будет происходить только до тех пор, пока искусственный разум программируется и направляет-

ся самим человеком и не осознает себя как сущность. Есть только одно, в чем этот разум никогда не превзойдет людей.

В решимости быть.

Если наделить алгоритмический рассудок возможностью к самоизменению и творчеству, сделать его подобным человеку в способности чувствовать радость и горе (без которых невозможна понятная нам мотивация), если дать ему сознательную свободу выбора, с какой стати он выберет существование? Искусственный интеллект будет все про себя знать с самого начала. Захочет ли разумная и свободная шестерня быть?

Все сводится к гамлетовскому «*to be or not to be*»... [1, с.407–408].

Философы должны уметь оценивать тенденции развития и предупреждать о возможных опасностях. Предупреждение — это главная функция философии, в том числе и о возможности негативных последствий развития научно-технического прогресса. Человечество стоит на пороге существенных изменений в обществе, которые могут носить взрывной характер. Развитие искусственного интеллекта может сформировать совершенно иные формы «межсубъектных, субъект-объектных и межобъектных коммуникаций, соотношения ценности материально/ виртуального... И нам неотложно требуется перезагрузка: мировоззренческая, культурная... адекватные времени языковые, этические, правовые новации. Мы вместе должны уже сейчас создавать те самые нормы, системы ценностей, определять границы ответственности новых возникающих типов коллективных субъектов. Как с участием, так и без участия человека» [13, с. 142].

Философия не может обойти эти изменения, и в ней самой также происходят своеобразные коррекции на уровне понимания онтологии и гносеологии, трактовки ее сущности как особого типа метафизического мышления. Намечу кратко лишь некоторые характеристики философии, которые ждут сегодня своего уточнения.

В общем плане происходит, как когда-то писал А. Л. Доброхотов, «своеобразное “возвращение метафизики в современную интеллектуальную культуру”» [33, с. 199]. Развитие науки вовсе не освобождает нашу мысль от постановки метафизических (предельных вопросов), а напротив, раскрывает новые возможности для рефлексии над ними. Метафизика осуществляет выход философской мысли за рамки опредмеченной сущности, так как она ищет первопричины сущего как такового. Уже Аристотель, как верно отмечает в своей интереснейшей статье О. Е. Столярова, «предлагает нам то, что позже было названо “трансцендентальным аргументом”, т. е. движением мысли от обуславливаемого (данного в опыте) к его скрытым причинам и первым принципам» [34, р. 111]. Иначе говоря, на современном этапе развития наших представлений о мире и познании становится все более ясно, что не только чувственных впечатлений, как у Аристотеля, недостаточно для проникновения в сущность бытия, но что мы вообще должны выходить за пределы опыта как такового и признавать возможности конструирования различных моделей онтологий. Возникает проблема построения множества равноправных онтологий. В перспективе человек может выступить в качестве потенциального «пользователя» всех знаний<sup>11</sup>, которые накопило человечество, что

<sup>11</sup> Здесь центральным словом является «потенциальный», ибо здесь же возникает проблема манипуляции как возможности доступа к информации, который может быть опосредован государством, властью, злоумышленниками и т. д. А это еще одно средство манипуляции сознанием.

повлечет за собой изменения традиционных эпистемологических представлений о характере и источнике знаний, вообще о смысле понятий «знание», «знающий человек» и т. д. Это одна из извечных проблем как онтологии, так и гносеологии. Мы видим или познаем (в том числе и научными методами) лишь «опредмеченный» объект, отвлекаясь от полной множественности его свойств. Более того, в рамках такого опредмечивания мы всегда идеализируем некоторые свойства, с точностью, например, до физических или математических закономерностей. И еще более сложной выступает проблема философского познания бытия, когда мы не можем воспользоваться опредмечиванием и, по сути, работаем на уровне рефлексивных идей. Возникают новые импульсы для усилий мысли понять сущность бытия, форм его существования.

Сегодня мы по-иному можем воспринимать предостережения Платона о характере истины, которая познается нами на уровне чувственного восприятия (без участия ума). Это, как ни парадоксально, касается и процессов цифровизации, ибо дигитальные объекты — «это новые производственные объекты, которые составляют нашу жизнь, это просто данные, формализованные в терминах “объектов”, то есть это некоторое единство, состоящее из множества формальных свойств...» [35]. Это не реальность как таковая, они отличны от нее как от «естественной среды обитания», что и позволяет их «просчитывать» и «материализовывать». Уже одно это позволяет утонять такие философские категории, как Бытие, Природа, Мир, Реальность, Познание, т. е. опять же разрабатывать именно метафизическую сторону философского постижения бытия. Требуется уточнения, например, понятие материальности как не просто того, что существует вне нас, но и как материализации среды «технических объектов» или «среды каузальностей». В этом смысле «те, кто отказывается от материализма», просто оказываются «истинными материалистами», но учитывающими возможность развития данного понятия. Сама природа становится лишь одним из источников данных, обработанных искусственным интеллектом, что в каком-то смысле разрушает относительно единый вектор в понимании процесса познания мира.

Иными словами, «похороны метафизики», которые длятся вот уже столетие, вновь не состоялись и человек по-прежнему ставит предельные вопросы бытию и самому себе, что и является характеристикой классического понимания метафизики.

## Литература

1. Пелевин В. IPhuck 10. М.: Издательство «Э», «Н», 2018. 416 с.
2. В Москве откроют публичный дом с секс-куклами. URL: <https://newizw.ru/news/city/19-04-2018/v-moskve-otkroyut-publichnyy-dom-s-seks-kuklamy> (дата обращения: 19.04. 2018).
3. Носков А. Илешает работы китайских интернет-цензоров. URL: <https://hightech.plus/2018/05/22/ii-lishaet-raboti-kitaiskih-internet-cenzorov> (дата обращения: 22.05.2018).
4. Красильникова Ю. Миллионы китайцев не смогли отправиться в поездки из-за низкого социального рейтинга. URL: <https://hightech.plus/2018/05/23/social-credit-system-china> (дата обращения: 23.05. 2018).
5. Нацистские концлагеря в годы второй мировой войны. Справка. URL: <https://ria.ru/spravka/20100427/227000409.html> (дата обращения: 03.08.2018).
6. Хардт М., Негри А. Империя / пер. с англ.; под ред. Г. В. Каменской, М. С. Фетисова. М.: Праксис, 2004. 440 с.

7. Sowa A. Digital Politics. So verändert das Netz die Demokratie. Bonn: J. H. W. Dietz Nachf. GmbH, 2017. 151 S.
8. Хижняк Н. В России с помощью распознавания лиц пойман первый преступник. URL: <https://hi-news.ru/technology/v-rossii-s-pomoshhyu-sistemy-raspoznavaniya-lic-pojman-pervyj-prestupnik.html> (дата обращения: 04.08.2018).
9. Иванов В. В., Малинецкий Г. Г. Цифровая экономика: мифы, реальность, перспектива. М.: Рос-сийская академия наук, 2017. 640 с.
10. Винтерхофф-Шпурк П. Медиapsихология. Основные принципы. Харьков: Гуманитарный центр, 2007. 288 с.
11. Влияние планшета на ребенка (2–13) лет. URL: <https://habr.com/post/380749/> (дата обра-щения: 21.05.2018).
12. Шанахан М. Технологическая сингулярность. М.: Издательская группа «Точка», 2017. 256 с.
13. Чеклецов В. В. Блокчейн, покемоны и промышленный интернет // Философские науки. 2016. № 10. С. 140–147.
14. Мартов И. Интервью с философом Валерием Подорогой. Часть вторая. URL: <https://gorky.media/context/chitat-filosofiyu-kak-obychnyyu-literaturu-nevozmozhno/> (дата обращения: 29.06.2018).
15. Миронов В. В. Трансформация экономики, политики и права в условиях глобализации // Вестник российской академии наук. 2016. Т. 86, № 2. С. 1–9.
16. Текучее искусство, ответственные люди и камеры в унитазе: интервью с философом и искус-ствоведом Борисом Гройсом. URL: <https://knife.media/groys-interview/> (дата обращения: 12.07.2018).
17. Лотман Ю. М. Культура и взрыв. М.: Гнозис, 1992. 272 с.
18. Маклюэн М. Галактика Гутенберга. Сотворение человека печатной культуры. Киев: Ника-Центр Эльга, 2003. 432 с.
19. Миронов В. В. Можно ли победить плагиат в диссертациях? URL: <https://www.pravmir.ru/vladimir-mironov-mozhno-li-pobedit-plagiat-v-dissertaciyax/> (дата обращения: 27.02.2018).
20. Generation-Kopf-unten-Wie-einsam-macht-das-Smartphone. URL: [https://www.welt.de/newsticker/dpa\\_nt/infoline\\_nt/boulevard\\_nt/article127898591/Generation-Kopf-unten-Wie-einsam-macht-das-Smartphone.html](https://www.welt.de/newsticker/dpa_nt/infoline_nt/boulevard_nt/article127898591/Generation-Kopf-unten-Wie-einsam-macht-das-Smartphone.html) (дата обращения: 22.05.2018).
21. Хайдеггер М. Учение Платона об истине // Васильева Т. В. Семь встреч с Хайдеггером. М.: Из-датель Савин С. А., 2004. С. 15–46.
22. Платон. Государство / пер. с древнегреч. А. Н. Егунова; вступ. ст. Е. Н. Трубецкого; коммент. В. Ф. Асмуса; примеч. А. А. Тахо-Годи. М.: Академический проект, 2015. 398 с.
23. Лосев А. Ф. Бытие, имя, космос. М.: Мысль; Российский открытый университет, 1993. 958 с.
24. Лосев А. Ф. Очерки античного символизма и мифологии. М.: Мысль; Российский открытый университет, 1993. 962 с.
25. Манович Л. Изучение больших культурных данных: социальная информатика и цифровая гуманитаристика // Топос. 2017. № 1–2. С. 76–92.
26. Курриянов А. От просопографии университетской профессуры до цифрового следа фило-софского парохода: «средние данные» и формальные подходы в истории науки // Топос. 2017. № 1–2. С. 111–137.
27. Тендряков В. Покушение на миражи // Новый мир. 1987. № 4–5. URL: [http://lib.ru/PROZA/TENDRYAKOW/pokushenie.txt\\_with-big-pictures.html](http://lib.ru/PROZA/TENDRYAKOW/pokushenie.txt_with-big-pictures.html) (дата обращения: 15.04.2018).
28. Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия // Искусство кино. 1998. № 1–2. URL: <http://archive/1998/01/n1-article25> (дата обращения: 04.09.2018).
29. Грингард С. Интернет вещей: Будущее уже здесь. М.: Альпина Паблишер. 2017. 188 с.
30. Миронов В. В. Компьютеризация: проблемы и перспективы (социальный аспект) // Философ-ские науки. 1987. № 7. С. 6–36.
31. Фейнберг Е. Л. Интеллектуальная революция. На пути к соединению двух культур // Вопросы философии. 1986. № 8. С. 33–45.
32. Хамелинк Кеес Дж. Культура в век электронных средств коммуникации // Культуры. ЮНЕСКО. 1985. № 4. С. 29–40.
33. Доброхотов А. Л. Возвращение метафизики, или какие действительные успехи сделала ме-тафизика со времен Парменида // Доброхотов А. Л. Избранное. М.: Территория будущего, 2008. С. 199–214.
34. Столярова О. Е. Онтологические основания критики метафизики и возвращения метафизи-ки // The Digital Scholar: Philosopher's Lab. 2018. Vol. 1, no 2. P. 106–120.

35. Хуэя Й. Интервью. «О существовании дигитальных объектов». URL: <http://pop-philosophy.net/o-sushhestvovanii-digitalnykh-obektov/> (дата обращения: 22.05.2018).

Статья поступила в редакцию 23 июня 2018 г.;  
рекомендована в печать 3 октября 2018 г.

Контактная информация:

Миронов Владимир Васильевич — д-р филос. наук, проф., чл.-корр. РАН; [vlamironov@yandex.ru](mailto:vlamironov@yandex.ru)

## Plato and the modern cave of big data\*

V. V. Mironov

Lomonosov Moscow State University,  
1, Leninskie Gory, Moscow, 119991, Russian Federation

**For citation:** Mironov V. V. Plato and the modern cave of big data. *Vestnik of Saint Petersburg University. Philosophy and Conflict Studies*, 2019, vol. 35, issue 1, pp. 4–24. <https://doi.org/10.21638/spbu17.2019.101> (In Russian)

Since the last third of the 20<sup>th</sup> century, the nature of the impact of technological innovations on society and culture has become explosive. Culture is spiralling into a turbulent state where the consequences of technological progress are so multifarious that they produce completely new entities, previously unimaginable. Technology, rather than being a mere aid to humanity, grows into a dominating factor of its own. The changes are so drastic we can now rightfully speak of the transformation of culture, manifesting as a destruction of culture as a system of varied local cultures and emergence of one global culture, where one culture or a group of cultures inevitably assumes the position of dominance. Technological progress is not just something external to the society and the individual, it saturates them, sometimes even modifying them to suit the technology in question. Fundamental philosophical concepts of the world and undergoing a profound change and development. In this context surprisingly relevant is the old fable of Plato's cave as a metaphor for human existence on earth. It can even be read as predicting some of the consequences of digitalisation. In some cases, the image of reality can acquire the properties of imitation, removed from any truth and essence when a shadow is indistinguishable from reality. The global communication space can be analogous to Plato's cave in its contemporary form: the cave of big data. Its conditions of existence are the growing human reliance on big data when human consciousness becomes the object of computer simulation.

*Keywords:* technical innovations, culture, transformation, society, digitalization, big data, Plato, global communication.

## References

1. Pelevin, V. (2018), *IPhuck 10*, E Publ., Moscow, Russia.
2. "V Moskve otkrojut publichnyj dom s seks-kuklami" [In Moscow will open a brothel with sex dolls], available at: <https://newizv.ru/news/city/19-04-2018/v-moskve-otkroyut-publichnyy-dom-s-seks-kuklami> (Accessed 14 April 2018).
3. Noskov, A. (2018), "II lishaet raboty kitaiskikh internet-tsenzorov" [Artificial Intelligence deprives Chinese Internet censors of work], available at: <https://hightech.plus/2018/05/22/ii-lishaet-raboti-kitaiskikh-internet-cenzorov> (Accessed 22 May 2018).

\* The research has been performed within the grant of Russian Foundation for Basic Research No. 17-03-00257 "Ontology and epistemology in computer culture".

4. Krasil'nikova, Iu. (2018), "Milliony kitaitsev ne smogli otpraviti'sia v poezdki iz-za nizkogo sotsial'nogo reitinga" [Millions of Chinese could not go on trips due to low social rating], available at: <https://hightech.plus/2018/05/23/social-credit-system-china> (Accessed 23 May 2018).
5. "Natsistskie kontslageria v gody vtoroi mirovoi voiny. Spravka" [Nazi concentration camps during the Second World War. Reference], available at: <https://ria.ru/spravka/20100427/227000409.html> (Accessed 3 August 2018).
6. Hardt, M. and Negri, A. (2004), *Imperii* [Empire], transl. from Eng., Eds G.V. Kamenskaia, M. S. Fetisov. Praxis Publ., Moscow, Russia.
7. Sowa, A. (2017), *Digital Politics. So verändert das Netz die Demokratie*. J. H. W. Dietz Nachf. GmbH, Bonn, Germany.
8. Khizhniak, N. (2018), "V Rossii s pomoshch'iu raspoznavaniia lits poiman pervyi prestupnik" [In Russia, using the recognition of faces caught the first offender], available at: <https://hi-news.ru/technology/v-rossii-s-pomoshhyu-sistemy-raspoznavaniya-lic-pojman-pervyj-prestupnik.html> (Accessed 4 August 2018).
9. Ivanov, V. V. and Malinetskii, G. G. (2017), *Tsifrovaia ekonomika: mify, real'nost', perspektiva* [Digital economy: myths, reality, perspective], Rossiiskaia akademiia nauk, Moscow, Russia.
10. Vinterhoff-Shpurk, P. (2007), *Mediapsikhologiia. Osnovnye printsipy* [Media psychology. Basic principles], Gumanitarnyi tsentr Publ., Khar'kov, Ukraine.
11. "Vliianie plansheta na rebenka (2-13) let" [The effect of the tablet on the child (2–13 years)], available at: <https://habr.com/post/380749/> (Accessed 21 May 2018).
12. Shanakhan, M. (2017), *Tekhnologicheskaia singulariarnost'* [Technological singularity], Tochka Publ., Moscow, Russia.
13. Chekletsov, V. V. (2016), "Blokchein, pokemony i promyshlennyi internet" [Blockchain, Pokémon's and Industrial Internet], *Filosofskie nauki*, iss. 10, pp. 140–147.
14. Mironov, V. V. (2016), "Transformatsiia ekonomiki, politiki i prava v usloviiakh globalizatsii" [Transformation of economics, politics and law in the context of globalization], *Vestnik rossiiskoi akademii nauk*, vol. 86, no. 2, pp. 1–9.
15. "Tekuchee iskusstvo, otvetstvennye liudi i kamery v unitaze: interv'iu s filosofom i iskusstvedom Borisom Groisom" [Fluid art, responsible people and cameras in the toilet: an interview with the philosopher and art historian Boris Groys], available at: <https://knife.media/groys-interview/> (Accessed 12 July 2018).
16. Martov I. (2018), "Interv'iu s filosofom Valeriem Podorogoi. Chast' vtoraiia" [Interview with the philosopher Valery Podoroga. Part two], available at: <https://gorky.media/context/chitat-filosofiyu-kak-obychnyu-literaturu-nevozmozhno/> (Accessed 29 June 2018).
17. Lotman, Ju. M. (1996), *Kul'tura i vzryv* [Culture and explosion], Gnozis Publ., Moscow, Russia.
18. Maklyuehn, M. (2003), *Galaktika Gutenberga. Sotvorenie cheloveka pechatnoi kul'tury* [Galaxy of Gutenberg. Creation of man of print culture], Nika-Tsentr El'ga Publ., Kiev, Ukraine.
19. Mironov, V. V. (2013), "Mozhno li pobedit' plagiat v dissertatsiakh?" [Is it possible to defeat plagiarism in theses?], available at: <https://www.pravmir.ru/vladimir-mironov-mozhno-li-pobedit-plagiat-v-dissertatsiyax/> (Accessed 27 February, 2018).
20. "Generation-Kopf-unten-Wie-einsam-macht-das-Smartphone", available at: [https://www.welt.de/newsticker/dpa\\_nt/infoline\\_nt/boulevard\\_nt/article127898591/Generation-Kopf-unten-Wie-einsam-macht-das-Smartphone.html](https://www.welt.de/newsticker/dpa_nt/infoline_nt/boulevard_nt/article127898591/Generation-Kopf-unten-Wie-einsam-macht-das-Smartphone.html) (Accessed 22 May 2018).
21. Heidegger, M. (2004), "Uchenie Platona ob istine" [The teachings of Plato on the truth] in Vasil'eva, T. V. *Sem' vstrech s Khaideggerom* [Seven meetings with Heidegger], Izdatel' Savin S. A., Moscow, Russia, pp. 15–46.
22. Plato (2015), *Gosudarstvo* [State], transl. from Greek by A. N. Egunov; introd. by E. N. Trubetskoi, comment. by V. F. Asmus, notes by A. A. Taho-Godi, Akademicheskii proekt Publ., Moscow, Russia.
23. Losev, A. F. (1993), *Bytie, imia, kosmos* [Being, Name, Universe], Mysl', Rossiiskii otkrytyi universitet, Moscow, Russia.
24. Losev, A. F. (1993), *Ocherki antichnogo simvolizma i mifologii* [Sketches of ancient symbolism and mythology], Rossiiskii otkrytyi universitet, Moscow, Russia.
25. Manovich, L. (2017), "Izuchenie bol'shikh kul'turnykh dannykh: sotsial'naia informatika i tsifrovaia gumanitaristika" [Exploring Big Cultural Data: Social Informatics and Digital Humanities], *Topos*, no. 1–2, pp. 76–92.
26. Kupriianov, A. (2017), "Ot prosopografii universitetskoi professury do tsifrovogo sleda Filosofskogo parokhoda: 'srednie dannye' i formal'nye podkhody v istorii nauki" [From the prosopography of the university professorship to the digital footprint of the Philosophical steamboat: 'average data' and formal approaches in the history of science], *Topos*, no. 1–2, pp. 111–137.

27. Tendriakov, V. (1987), "Pokushenie na mirazhi" [Attempt on mirages], *Novyi mir*, no. 4–5, available at: [http://lib.ru/PROZA/TENDRYAKOW/pokushenie.txt\\_with-big-pictures.html](http://lib.ru/PROZA/TENDRYAKOW/pokushenie.txt_with-big-pictures.html) (Accessed 15 April 2018).
28. Zhizhek, S. (1998), "Kiberprostranstvo, ili Nevynosimaia zamknutos' bytiia" [Cyberspace, or intolerable isolation of being], *Iskusstvo kino*, no. 1–2, available at: <http://kinoart.ru/archive/1998/01/n1-article25> (Accessed 4 September 2018).
29. Gringard, S. (2018), *Internet veshchei: Budushchee uzhe zdes'* [Internet of Things: The future is here], Al'bina Publisher, Moscow, Russia.
30. Mironov, V.V. (1987), "Komp'iuterizatsiia: problemy i perspektivy (sotsial'nyi aspekt)" [Computerization: problems and prospects (social aspect)], *Filosofskie nauki*, no. 7, pp. 6–36.
31. Feinberg, E. L. (1986), "Intellectual'naia revoliutsiia. Na puti k soedineniiu dvukh kul'tur" [Intellectual revolution. Towards a combination of two cultures], *Voprosy filosofii*, no. 8, pp. 33–45.
32. Hamelink, K. J. (1985), "Kul'tura v vek elektronnykh sredstv kommunikatsii" [Culture in the age of electronic means of communication], *Kul'tury. UNESCO*, no. 8, p. 29–40.
33. Dobrokhoto, A. L. (2008), "Vozvrashchenie metafiziki, ili kakie deistvitel'nye uspekhi sdelala metafizika so vremen Parmenida" [The return of metaphysics, or what real progress has been made by metaphysics since the times of Parmenides], in Dobrokhoto, A. L., *Izbrannoe* [Favorites], Territoria budushchego Publ., Moscow, Russia.
34. Stoliarova, O. E. (2018), "Ontologicheskie osnovaniia kritiki metafiziki i vozvrashcheniia metafiziki" [Ontological foundations of the criticism of metaphysics and the return of metaphysics], *The Digital Scholar: Philosopher's Lab*, vol. 1, no. 2, pp. 106–120.
35. Huehya, J. Interv'iu. "O sushchestvovanii digital'nykh ob"ektov" [Interview 'On the existence of digital objects'], available at: <http://pop-philosophy.net/o-sushchestvovanii-digitalnyx-obektov/> (Accessed 22 May 2018).

Recived: June 23, 2018

Accepted: October 3, 2018

#### Author's information:

Vladimir V. Mironov — Dr. Sci. in Philosophy, Professor, Assoc. member RAS; [vlamironov@yandex.ru](mailto:vlamironov@yandex.ru)