ЦИФРОВОЕ СУЩЕСТВОВАНИЕ: ОНТОЛОГИЯ, ЭКОНОМИКА, ЭТИКА

Сегодня цифровизация все более сдвигается в средоточие человеческой жизни: сама идея цифрового существования приобретает решающее экзистенциальное значение, порождает новые формы субъективации, способствует образованию одних стилей и практик жизни и маргинализации других, создает ассоциативные сетевые структуры, организационные формы и процессы, используемые для достижения определенной «перформативности». Это обстоятельство вызывает ряд вопросов: как цифровые технологии способствуют формированию и трансформации человеческого существования? каковы возможности и границы цифрового воплощения человеческих интересов и потребностей? какой может быть этика цифрового существования? В статьях, публикуемых в этом разделе, феномен цифрового существования рассматривается именно в свете актуальных экзистенциальных проблем и возможностей, которые он предлагает человеку.

УДК 101.2 + 115 + 004.5

Т. Х. Керимов

ЦИФРОВИЗАЦИЯ ОБЩЕСТВА: МОДУЛЯЦИЯ, ВРЕМЯ, СУБЪЕКТИВАЦИЯ

Сегодня цифровизация все более сдвигается в средоточие человеческого бытия, пронизывает все решающие события жизни и сознания людей. Сама идея цифрового существования приобретает решающее экзистенциальное значение в человеческом сознании и бытии, порождает новые формы субъективации. Цифровизация становится основным структурообразующим фактором современной социальной жизни: общество переходит от аналогового (непрерывного) структурирования в соответствии с физическим предназначением к цифровому. В статье рассматриваются основной принцип цифровизации общества, его механизмы и средства. Этот принцип связывается с переходом от хронологического к хроноскопическому времени и конкретизируется в определении некоторых модальностей и ориентиров цифрового существования.

К л ю ч е в ы е с л о в а: цифровизация, дисциплина, модуляция, хронологическое время, хроноскопическое время, объектиль, суперъект.

© Керимов Т. Х., 2019

Вся история философии демонстрирует нам метафизическую приверженность к поискам подлинного, аутентичного, собственного, не важно, будет ли это пространством полиса, интерсубъективным пространством диалога или сферой созерцания, рефлексии и диалога души с самой собой. В этом поиске и сопутствующей ему оппозиции собственного и производного техника, или техничность, всегда идентифицируется как негативная сторона оппозиции. В противоположность традиции репрессии техники Ж. Деррида в качестве гипотезы высказывает мысль об исходной техничности бытия [8, *244*]. Техника рассматривается как само условие возможности бытия. Техника — это такой процесс экстериоризации, использования средств или медиации, благодаря которому человек определенным образом очеловечивается. «Понятие жизни подрывает оппозицию physis и techné. Как отношение к самой себе, как активность и реактивность, как дифференциальная сила и повторение, жизнь всегда уже проживается технизацией. Отношение между physis и техникой не есть отношение оппозиции; с самого начала имеет место инструментализация [dés l'origine il y a de l'instrumentalisation]. Термин "инструмент" является неподходящим в контексте исходной техничности. Как бы то ни было, сам момент жизни питается протезической стратегией повторения: жизнь — это процесс самозамещения, заданность жизни — это mechanike, форма техники. Тогда техника не просто не является противоположностью жизни, она питает ее с самого начала» [Там же]. Человеческое, или событие человеческого, возможно только в силу технического опосредования, то есть в силу того, что Деррида называет «техническим дифференциалом». Нет события человеческого без технического différance, без технологического саморазличения человеческого в отношении к не-человеческому.

Тезис об исходной техничности бытия приобретает особую актуальность в ситуации цифровизации общества, что требует соответствующего осмысления. Хотя здесь возможны самые различные варианты, в этой статье мы ограничиваемся тремя аспектами подобного осмысления. Во-первых, в ней даются краткое описание временной модуляции как основного принципа цифровизации и некоторые его механизмы и средства. Во-вторых, принцип модуляции связывается с переходом от хронологического к хроноскопическому времени, то есть цифровому реальному времени. Наконец, в-третьих, очерчиваются некоторые модальности и ориентиры человеческого существования в цифровой среде.

На этом этапе следует отметить, что любое обсуждение процесса цифровизации общества ограничено главным образом потому, что этот процесс все еще находится на стадии формирования. Отсюда неизбежные сравнения цифрового общества с предшествующими типами обществ. Кроме того, утверждение значимости цифровизации с ее новой виртуальной прозрачностью, неограниченными уровнями наблюдения и контроля оставляет открытым вопрос о положительных и негативных ее последствиях.

Пространственная дисциплина и временная модуляция

В «Надзирать и наказывать» М. Фуко объясняет: дисциплина как машина функционирует с помощью четырех механизмов и трех средств, использующих индивидов «и как объекты власти, и как орудия ее отправления» [6, *249*]. Чтобы лучше очертить пределы дисциплины и способствовать более дифференцированному пониманию модуляции, вкратце остановимся на дисциплинарных механизмах и средствах.

Первый механизм дисциплинарной машины состоит в распределении индивидов в пространстве, причем каждое пространство выполняет строго определенную функцию. Для этого дисциплинарная машина использует несколько методов. Прежде всего это метод «отгораживания»: дисциплинарная машина-аппарат тяготеет к разделению групп и масс на индивидов и к указанию каждому индивиду строго определенного места. Каждый индивид должен быть всегда на своем месте, каждого в любой момент можно обнаружить, контролировать. Все перемещения должны быть функционально оправданы. Этот метод становится основным архитектурным принципом организации пространства, с помощью которого дисциплина решает три главные задачи: осуществляет постоянный надзор, препятствует соединениям индивидов в группы и, наконец, создает полезное пространство. Дисциплина, организуя «кельи», места и ранги, тем самым формирует сложное дисциплинарное пространство, «одновременно архитектурное, функциональное и иерархическое» [Там же, *216*]. Идеалом дисциплинарного общества выступает пространство, играющее роль одной большой таблицы.

Второй механизм — это контроль над деятельностью [Там же, *218*]. Дисциплина регулирует не только распределение индивидов в пространстве, но и распределение времени. Время регулируется как разделением его на все более дробные интервалы, так и контролированием качества использованного времени. Измеряемое и оплачиваемое время должно быть временем без примесей и изъянов, высококачественным временем. Все большей детализации дисциплинарного времени соответствует растущая корреляция тела и жеста, тела и объекта. «Дисциплинированное тело — подставка для эффективного жеста» [Там же, *223*]. Детально выверенное сцепление устанавливается и между телом и объектом. Тело рассматривается как бы в параллель объекту: «тело — оружие, тело — инструмент, тело — машина» [Там же, *224*]. В результате начинает складываться новый объект — «природное тело, носитель сил и местонахождение длительности, тело, подвергаемое специфическим операциям, имеющим свой порядок, время, внутренние условия, составные элементы» [Там же, *226*].

Третий механизм — организация генезисов — представляет собой совокупность методов, используемых для организации обучения индивида, и имеет решающее значение как для обеспечения стандартизации производимого объекта — индивида, так и для дифференциации одного индивида от другого с точки зрения его способностей. С одной стороны, дисциплинарное управление временем индивида выражается в стремлении делить время на возможно более дробные интервалы, которые должны быть посвящены выполнению определенной задачи. Это создает

больше возможностей для оценки результатов и контроля. С другой стороны, большее сегментирование дисциплинарного времени предполагает введение большего числа тестов, испытаний для непрестанного контроля за использованием этого времени. Таким образом, длительность дисциплинарного времени понимается как линейное время, направленное к устойчивой конечной точке. Динамика «эволюционной» историчности постепенно вытесняет «династику» величественных событий [6, *235*].

Наконец, четвертый механизм — «сложение сил». По сути, дисциплина — это искусство сложения сил в целях построения эффективной машины. Для управления массами, функционирующими как единая эффективная машина, дисциплинарное общество изобретает особые тактики. Тактики — основа дисциплинарной практики. А знание тактического характера имеет фундаментальное значение для осуществления дисциплины.

Эти четыре механизма и способ их функционирования производят человека в качестве стандартизированного объекта, индивидуальность, «обладающую четырьмя характеристиками: она клеточная (в игре пространственного распределения), органическая (кодирование деятельностей), генетическая (суммирование времени) и комбинированная (сложение сил). Для того чтобы добиться этого, дисциплина использует четыре основных метода: строит таблицы; предписывает движения; принуждает к упражнениям; наконец, чтобы достичь сложения сил, использует «тактики» [Там же, *244*].

Дисциплина использует не только механизмы, но и средства. Одним из важнейших средств дисциплинарного общества, складывающегося в XVIII в., является иерархический надзор, идея которого заключается в том, чтобы видеть контролируемое тело, не будучи видимым. Принцип иерархического надзора требует особой архитектуры. Этот принцип прослеживается в обустройстве тюрьмы, больницы, учебного заведения. Помимо иерархизированного надзора Фуко выделяет и такое средство дисциплинарного общества, как нормализующее наказание. Наказанию подлежит все то, что не соответствует правилу, вся безграничная область отклонения от заданной нормы, несоответствия ей. В дисциплинарном обществе существует особая процедура сочетания техники иерархизированного надзора и нормализующего наказания — экзамен. Он становится тщательно обставленным и ритуализированным действием. В экзамене наиболее явно сочетаются отношения власти и знания.

Успех дисциплины во многом зависит от этих средств, потому что благодаря им функционирование власти объективируется, становится наглядным. Более того, эти средства обнажают роль и значение «аппарата записи» [Там же, *276–278*] в работе дисциплинарной машины в целом. Именно изменения в «аппарате записи», главным образом посредством баз данных [13, *3*], не только усиливают функционирование и воздействие дисциплинарных механизмов, но и производят эффекты, которые не являются дисциплинарными по своему характеру.

Общим местом является констатация того факта, что база данных и использование цифровых средств значительно усиливают функционирование дисциплинарной машины. Более того, в цифровом обществе «аппарат записи»

не ограничивается дисциплинарными пространствами (школы, больницы или офиса), благодаря чему поле видимости, в котором мы потенциально подвергаемся наблюдению, значительно расширяется. Конечно, наблюдение и запись наших действий (через мобильные телефоны, устройства GPS, просматриваемые веб-страницы, социальные сети, мессенджеры или кредитные карты) не означает, что они всегда используются в дисциплинарных целях. Смысл — в другом: расширяя «аппарат записи», мы тем самым расширяем и, что не менее важно, усиливаем принудительную функцию наблюдения, а также сеть отношений, которая «производит власть и распределяет индивидов в постоянном и непрерывном поле» [6, *258–259*].

Не менее важным является то, что до использования цифровых устройств и особенно до появления Интернета и возросшей взаимосвязанности этих устройств существовали значительные пространственные и временные ограничения, которые сдерживали отслеживание данных и возможные манипуляции ими. Снятие этих ограничений значительно расширяет сеть отношений, установленных дисциплинарной машиной, и повышает возможности цифрового «аппарата записи». В этом контексте любое действие, совершаемое с помощью цифрового средства, всегда является своего рода записью, но важно подчеркнуть, что хотя по крайней мере некоторые из этих действий подвержены дисциплинарным формам наблюдения, они в то же время «встраиваются» в формы наблюдения, которые принципиально отличаются от них.

Цифровизация «аппарата записи» влечет за собой далекоидущие последствия, которые выходят за пределы дисциплинарной машины. Эти последствия отражают работу механизмов, которые принадлежат другому способу функционирования власти, который Делез определяет как модуляция [4, *228*]. Принципиальное отличие модуляции от дисциплины состоит в том, что дисциплина «заключает», приручает, объективирует массы, множества, модуляция — внешнее, виртуальное, становление. Дисциплина субстанциональна, модуляция событийна.

В цифровом обществе основной принцип модуляции — это упреждение, предвосхищение действий до того, как они произойдут [12]. Модуляция изменяет характер наблюдения в цифровом обществе. Отныне наблюдение подразумевает идентификацию шаблонов кода, сгенерированного на машинном уровне. Этот код создается всякий раз, когда мы что-то делаем с помощью цифрового средства и становимся видимыми. Примечательно, что эта форма наблюдения имеет место не в перспективном пространстве, что прямо противоположно тому, как функционирует наблюдение в дисциплинарной машине. Дисциплина организует пространства так, чтобы создавать конкретные формы поведения. И для этой цели используется средство иерархического надзора. Однако целью модуляции являются не индивиды в пространстве, а обнаружение и предвидение появления определенных шаблонов кода. Поскольку они не являются пространственными и не обязательно направлены на изменение поведения человека, они принадлежат другому механизму власти.

Непространственный характер действия влияет на второй механизм дисциплины — контроль деятельности. Целью этого механизма является увеличение

эффективности конкретных действий, выполняемых индивидами. Однако модуляция не принуждает индивидов выполнять действия определенным образом. Как указывает Ж. Делез [4, *230*] на примере маркетингового сэмпла, нет никаких форм или норм, которых следует придерживаться. То есть модуляция не принуждает, а программирует, что, в свою очередь, предполагает предвосхищение действия в качестве нового механизма модуляции.

Дисциплинарный механизм организации генезисов используется для обучения индивида. Время с этой целью разделяется на отдельные сегменты с началом и концом и требует выполнения определенных условий до начала следующего сегмента. В цифровом обществе такие сегменты с четкой начальной и конечной точкой заменяются непрерывным обучением, которое не имеет конечной точки [Там же, *229*]. Вместо того чтобы разделять время на конкретные сегменты, все время субъекта представляется как один большой сегмент, который подвергается различным формам обучения, ни у одного из которых нет четкой конечной точки. Делез назвал это переходом от «временного оправдания» к «бесконечному откладыванию» [Там же]. Отсюда третий механизм модуляции — механизм варьирования.

Наконец, если дисциплина с помощью четвертого механизма сложения сил объединяет остальные три механизма и создает единую структуру, механическую или даже органическую форму, то таким «объединяющим» механизмом модуляции выступает процесс или поток. Строго говоря, процесс не объединяет, не создает структуру или форму, а предвосхищает тенденции, модели потока или энергии в жидких формах системы [3, *38*]. Хотя, как указывает Б. Массуми, модуляцию следует рассматривать именно как процесс, а не систему: «когерентность процесса — это когерентность тенденции, которая обращается на себя таким образом, что всегда порождает другое различие. Процесс является флуктуальным. По сути, он носит нестабильный характер. Система, с другой стороны, представляет собой эмерджентную, временную стабильность, возникающую на пересечении тенденций процесса, определяющую силу которых она переводит в свою самоорганизацию... Когерентность системы — это самовоспроизводство. Ее операции обращаются на себя в интересах их собственного самосохранения» [12, *168*].

И если объектом этих механизмов дисциплины является стандартизированная индивидуальность (клеточная, органическая, генетическая и комбинированная), то объектом модуляции является дивидуум»: «Мы больше не имеем дела с парой масса/индивидуум. Индивидуумы становятся “дивидуумами”, а массы — сэмплами, данными, рынками и “банками”» [4, *230*].

Модуляция, так же как и дисциплина, использует соответствующие средства. Прежде всего это симуляция, или компьютерное моделирование. Все, что делает человек в цифровой среде, это в то же время и запись, и кодирование, и категоризация [13]. Другими словами, все действия, выполняемые в контексте цифровых технологий, открыты для предвосхощения. В этом отношении любое наблюдение всегда является симуляцией. Модуляция, в отличие от нормализующего наказания, не устанавливает никакой нормы, которой должен соответствовать человек и в соответствии с которой должен корректировать свое поведение.

Как подчеркивает Ж. Бодрийяр, «больше нет императива подчинения модели или мнению. “ВЫ — модель!” “Главное — это вы!”» [1, *25*]. Модуляция связана не столько с навязыванием, сколько с проекцией нормы. Отсюда средство категориального отбора: какой моделью, категорией, нормой человек является. Делез указывает на третье средство модуляции — сэмпл. Если маркетинг является одной из основных форм общественного контроля, то сэмпл играет здесь ключевую роль, поскольку он определяет структуру потребления.

От хронологического к хроноскопическому времени

Дисциплинарные машины распределяют людей в определенных пространствах, управляя их деятельностью и использованием их времени. Цифровой «аппарат записи» функционирует через идентификацию кода, предвосхищение действия. В то время как дисциплина действует в реальном пространстве (географическом) и в реальном времени (историческом или хронологическом), модуляция не-пространственна. Можно сказать, что основным измерением дисциплины является пространство, тогда как основным измерением модуляции — скорость или время [17]. В то время как дисциплинарное пространство является фрагментированным пространством, организованным в соответствии с различием функций, цифровое пространство является временным и стремится к потоку.

Одна из ключевых характеристик практик, выраженных цифровыми средствами, заключается в том, что они не имеют отношения к движению, перемещению в пространстве, мобильности. По мнению Ф. Джеймисона, цифровые средства, строго говоря, не являются машинами, имеющими какое-либо отношение к движению, к кинетической энергии: это машины, которые участвуют в «процессах воспроизводства». Именно по этой причине машины цифрового ансамбля не имеют такой же способности репрезентации, как машины промышленного производства. «Такие машины на самом деле являются машинами воспроизводства, а не производства, и к нашей способности эстетической репрезентации они предъявляют требования, совершенно отличные от тех, что предъявлялись довольно-таки миметической идолатрией старой машинерии футуристических времен или же старой скульптурой скорости-и-энергии. В этом случае мы имеем дело уже не столько с кинетической энергией, сколько со всевозможными новыми процессами воспроизводства» [5, *142*].

Однако в то же время цифровые машины работают со «скоростью света». В любом случае, как говорит П. Вирильо, «достижение светового барьера, достижение скорости света — это историческое событие, которое расстраивает историю и сбивает с толку отношение живого существа к миру» [18, *23*]. Именно это «расстройство» является в настоящее время одной из наиболее острых проблем цифровизации общества.

Этот двойной процесс «непосредственности и мгновенности» [Там же], то есть, с одной стороны, отсутствие физического движения, а с другой — достижение скорости света, часто определяется как уничтожение времени и пространства. Редукция времени составляет необходимое условие технологизации всех сторон

общественной жизни. Время компьютеров, Интернета, спутникового телевидения, мобильной связи — это условие делокализации социальных действий, их извлечения из конкретного контекста и свободного перемещения, это существование «пустых» временных измерений, то есть измерений, не опосредованных конкретным местом осуществления социального действия. «Опустошение» времени делает возможной все возрастающую по своим масштабам координацию социальной деятельности. Времясберегающие технологии, казалось бы, высвобождают время, следовательно, дают нам больше свободного времени. Однако появление этих технологий приводит к прямо противоположным результатам: время дробится на мелкие отрезки, так что в результате от него не остается ничего.

Тезис об «опустошении» времени нельзя понять, если не обратить внимание на то, что цифровизация общества вызывает ощущение времени и пространства, сильно отличающееся от представления времени и пространства в индустриальную эпоху [9]. Это отличие можно было бы назвать, следуя Вирильо, переходом от хронологического к хроноскопическому времени, то есть цифровому реальному времени [18]. В этом новом хроноскопическом порядке, основанном на цифровых технологиях, мгновенность реального времени замещает старый, медлительный порядок хронологического времени. Цифровое время освобождается от человеческого времени, выходит за пределы человеческого восприятия: «С распространением цифровой темпорализации в современном жизненном мире — распространением, которое совпадает с массовым распространением микропроцессоров в наших средах, — мы не можем не признать широкую временную власть, которой обладают технические артефакты и которая функционирует автономно или квазиавтономно по отношению к узкочеловеческим режимам темпорализации» [10, *304*]. «Здесь и теперь» становятся непрерывной временной длительностью хроноскопического порядка культура и общество, и наше индивидуальное и коллективное переживания прошлого, настоящего и возможного будущего нивелируются по мере того, как цифровизация все более сдвигается в средоточие человеческого бытия, пронизывает все решающие события жизни и сознания людей.

«Переход от хронологического к хроноскопическому времени предполагает радикальное изменение временной ориентации и того самого средства, с помощью которого мы осмысляем нашу жизнь. Хроноскопическое время свидетельствует об интенсивном сжатии. Экстенсивное время истории, хронологии и повествовательной последовательности превращается в беспокойство и озабоченность мгновением реального времени. То, что раньше составляло повествовательное осмысление истории, основанное на знании прошлого, настоящего и будущего, сжимается в жужжание мерцающего настоящего» [14].

Более того, повсеместное распространение цифровой технологии создает взаимосвязанную цифровую среду, цифровую экологию. Географическое пространство трансформируется в виртуальное пространство, хронологическое время редуцируется к наносекундам реального времени. С одной стороны, цифровые технологии позволяют выполнять действия в глобальном, а точнее, планетарном масштабе. Географическое положение и расстояние при использовании

цифровых технологий становятся неважными. С другой стороны, цифровое пространство — это не географическое пространство, а «виртуальная реальность», «киберпространство» или «гиперпространство», хотя называть эту реальность пространством не вполне корректно, и, это как правило, вызывает множество недоразумений. Цифровое пространство неверно мыслить по аналогии с географическим пространством: это не пространство, в котором человек перемещается с места на место, и не пространство, в котором человек физически, телесно обитает. Цифровое пространство — это время: «Само слово "глобализация" является подделкой. Глобализации не существует, есть только виртуализация. То, что мгновенно глобализируется, — это время. Теперь все происходит в перспективе реального времени: впредь считается, что мы живем в "единовременной системе"» [18, *22*]. В этом так называемом «пространстве» нет ощущения глубины [5, *93*]. Самое большее, что можно сказать относительно этой реальности, по крайней мере на данный момент, что цифровая реальность — это поверхность экрана. А экранная реальность — это процесс, но не в смысле перемещения, движения, а сети, инфраструктуры. Экранная реальность — это поток, жидкость. Как объясняет К. Кнорр-Цетина, «смысл экранной реальности как потока не в том, что она кочевая (без маршрута) и не имеет следов социальной и экономической структуры. Суть в том, чтобы спроецировать и воссоздать эту реальность как сложную и постоянно развивающуюся по частям» [11, *17*].

Поток экранной реальности состоит не из одного потока: существует множество потоков, каждый из которых вызывает совершенно разные эффекты, часто зависящие от интенсивности и скорости потока. В то же время эта экранная реальность состоит из других потоков, будь то на том же экране или на других экранах, включая экраны мобильных телефонов или телевизионные экраны, если они являются цифровыми. Конечно, этот эффект зависит также от пользователя или участника потока. Короче говоря, речь идет о цифровой сборке человек–машина, которая создается связью. Конкретная связь создает конкретные потоки. Связь, или «связность», конечно, имеет первостепенное значение в цифровой сборке. Цифровая сборка с ее способностью к конвергенции и симбиозу явно претендует на роль гигантской машины связи.

Цифровое существование

Индивид, как указывал Делез, всегда определяется как положение в массе, он всегда является частью массы [4, *226*]. Его идентичность — это непрерывная структура, пронизывающая все его существование и простирающаяся через различные пространства, по которым он движется. Дивидуум, с другой стороны, создается из кода [Там же] и уравнивается со всеми идентичностями в зависимости от конкретной ситуации. Хардт и Негри, например, поясняют, что «в дисциплинарном обществе каждый индивид имел много идентичностей, но в определенной степени разные идентичности определялись разными местами и разными временами жизни... В обществе контроля именно эти места, эти разрозненные возможности применения влекут за собой их определение и делимитацию.

Гибридная субъективность, создаваемая в обществе контроля, может не иметь идентичности заключенного, психически больного или фабричного рабочего, но все же может быть составлена одновременно всей их логикой. Это фабричный рабочий вне фабрики, ученик вне школы, заключенный вне тюрьмы, безумный за пределами убежища — и все это одновременно» [7, *308–309*]. Дивидуумы конструируются в базах данных, идентифицируются посредством отдельных компьютерных файлов, каждый файл доступен для разных целей, параметры каждого файла организованы вокруг этой цели. Это означает, что индивид всегда превращается в идентичность, тогда как дивидуум предстает постоянно откладываемой идентичностью. Опять же в этом отношении индивид больше похож на последовательный файл или последовательную память, тогда как дивидуум — на файл произвольного доступа или оперативную память, и он всегда доступен по необходимости.

Индивид в значительной степени является объектом в материальном смысле. Индивиды — это субстанции. Они перемещаются, разделяются и действуют так, что принимают конкретную форму в зависимости от данной ситуации. Они имеют структурированную и стандартизированную форму. Далее, индивиды в качестве стандартизированных объектов имеют сущность, и задача заключается в том, чтобы раскрыть или, скорее, произвести эту внутреннюю сущность.

В контексте цифрового существования производство идентичности никогда не прекращается. Не существует конкретного начала или конца этого производства. Не существует результата этого производства или объекта как такового. Существует предвосхищение идентичности, постоянное, изменяющееся производство без определенного начала или конца и объекта в качестве цели. Этот способ существования имеет бесформенный и неопределенный характер. Именно по этой причине его необходимо концептуализировать как текучесть, жидкость [15, *159*], то есть по характеру потока. В этом отношении цифровое существование представляет собой непрерывный процесс самого производства. Действительно, сама природа «производства» отличается тем, что его целью является не столько производство чего-либо, сколько предвидение, предсказание деятельности.

Именно по этой причине Делез описывает цифровое существование как объектильное. В «Складке. Лейбниц и барокко» Делез объясняет, что объектиль «отсылает уже не к началу индустриальной эры, когда идея стандарта сохраняла хотя бы подобие существенности, навязывая закон постоянства («объект, произведенный массами и для масс»), — но к нашей современной ситуации, когда постоянство закона сменяется флуктуацией нормы, объект, благодаря вариативности, занимает место в континууме, а гибкое автоматизированное производство или станки с числовым управлением вытесняют чеканку или штамповку. Новый статус объекта соотносит последний уже не с пространственной формой, то есть не с отношением «форма–материя», а с некоей временной модуляцией, подразумевающей как непрерывную вариативность материи, так и непрерывное развитие формы» [2, *34*]. Объектиль характеризуется отсутствием конкретной или определенной формы. Его «форма» находится в «непрерывном развитии», а также в непрерывном изменении материи. И если объектильная «идентичность»

не имеет формы, это жидкость, текучесть. Быть «жидким» или «текучим» означает, что «идентичность» в контексте временной модуляции имеет природу потока.

Существование в цифровой среде является комбинацией множества разных потоков в одно и то же время, с разными скоростями и, следовательно, с разными временами в один и тот же момент. Как отмечает С. Теркл, существование в цифровом ансамбле характеризуется потенциально чрезвычайно высокой степенью множественности. Эта множественность характеризуется не только тем фактом, что она очень сильно рассеяна, главным образом потому, что нет тела, с которым можно было непосредственно связать идентичности, но также и тем, что она является мгновенной: мы можем присутствовать через множество функционально разных окон на наших экранах в одно и то же время [16, *13*].

Множественность, которая характеризует существование в цифровом ансамбле, рассеяна, одновременна, мгновенна и непрерывна. Она состоит из множества различных потоков. Она одновременна и мгновенна, потому что любое количество потоков может быть доступно в любое время в любом месте. Она непрерывна, во-первых, потому, что ни один из этих потоков не имеет ни начала, ни конца, и, во-вторых, потому, что можно легко или плавно менять места или перемещаться из одного потока в другой, что, в свою очередь, затрудняет идентификацию потоков, к которым обращаются или в которых участвуют.

В этом контексте «идентичность» не имеет ни начала, ни конца. Она ни «здесь», ни «там». Она не движется в пространственном смысле перемещения. Другими словами, объектиль временной модуляции — это не субстанция. Она не имеет сущности. Цифровое существование является тем, что Делез называет событием [2, *35*]. Таким образом, в контексте цифрового существования мы имеем глубинную трансформацию — переход от объекта к объектилю, от субъекта к суперъекту.

Суперъект существует во времени, не имеет формы и конституирует свой собственный мир. Это не сущность, а событие. У него совершенно другое чувство перспективы или, скорее, другое восприятие или чувствительность. Делез объясняет это по отношению к барочной перспективе: «Вместе с субъектом — во всяком случае, в первую очередь, варьирует вовсе не точка зрения; напротив, варьируют условия, при которых вероятный субъект улавливает вариацию (метаморфоза), или те, при которых нечто = *x* (анаморфоз)... Это не варьирование истины сообразно субъекту, а условие, при котором субъекту предстает истинность варьирования» [Там же, *35–36*].

Суперъект переключает пространственное существование к временному или цифровому существованию. В первом случае человек существует пространственно или визуально, в мире с глубиной. Изменяя свою точку зрения, он изменяет свою позицию по отношению к исследуемому объекту. Во втором случае существование является временным, или проекцией, и изменение «точки зрения» или, скорее, его симуляция является функцией изменения мира, а не чьей-либо позиции в нем. Действительно, отношение суперъекта к объекту не есть отношение субъекта к объекту. Различия между субъектом и объектом не существует, и поскольку это различие может быть смоделировано или даже симулировано, оно является функцией суперъекта.

Эта трансформация выражается в понятии функции или функциональности. Когда вариация становится объектом временной модуляции, выделяется понятие функции, «но понятие объекта также меняется, становясь функциональным» [2, *33*]. Другими словами, «объект уже не определяется присущей ему формой, но становится чисто функциональным, отклоняясь от семейства кривых с четкими параметрами и будучи неотделимым от ряда возможных отклонений или от плоскости с переменной кривизной, каковую он сам и описывает» [Там же, *34*]. Функция, или цель, временной модуляции в контексте цифровых технологий — это чистая функциональность.

Конечно, Делез описывает это различие в понятии функции с точки зрения усиления контроля. И тем не менее контроль в контексте цифровых технологий имеет иной порядок. Последний связан с тем, что временная модуляция не ставит своей целью создание конкретных форм из материи, стандартизированного объекта, то есть «полезных» индивидов. Он предвосхищает события. Собственно, объектилем и является предвосхищение событий. Объектиль не создается и не контролируется по аналогии с объектом. У него другой статус. Во многих отношениях предвосхищение события — это именно то, что конституирует объектиль. Если смысл временной модуляции состоит в идентификации модели или шаблона генерируемого кода или потока, далее — в предвосхищении или даже предсказании возможного продолжения этого потока, также как появления этого шаблона или потока, тогда объектиль — это «след одной и той же линии в непрерывном движении» [Там же, *35*].

В контексте цифровизации общества имеет место непрерывное предвосхищение событий в неопределенной среде вне зависимости от идентичности или формы этих событий. Событие или, скорее, объектиль не контролируется и не создается. Контроль в привычном его значении неуместен в этом контексте. Контроль функционирует исключительно посредством предвосхищения или даже формирования, провоцирования события. Поэтому контроль имеет другой порядок. Индивиду не нужно приспосабливаться к какой-то норме, форме или идеалу. Внешняя среда приспосабливается к поведению индивида. Контроль функционирует как имманентный процесс перераспределения турбулентных потоков. Именно в этом контексте контроль принимает форму программирования и предвосхищения потоков в турбулентной среде.

Формы технологии выражают формы бытия как на макроуровне (с точки зрения конкретных социальных форм, производящих конкретные типы технологий), так и на микроуровне (с точки зрения конкретных технологий, обусловливающих определенные формы бытия). С этой точки зрения любое разделение технологии и социального бытия представляется проблематичным. Но если технологии или типы машин выражают социальные формы, то какую социальную форму выражают те машины, которые мы относим к цифровым технологиям, если они действительно представляют собой другой тип машины?

Сегодня цифровизация приходит на смену информатизации и компьютеризации, она пронизывает все решающие события жизни. Идея цифрового существования приобретает решающее экзистенциальное значение, порождает новые

формы субъективации, способствует образованию одних стилей и практик жизни и маргинализации других, формирует ассоциативные сетевые структуры, организационные формы и процессы, используемые для достижения определенной «перформативности».

Ключевое понятие, которое может объединить основные элементы процесса цифровизации общества, — это понятие текучести. Связь модуляции и конструирования объектиля, конституирование дивидуума, существование суперъекта как существование потока и, конечно, текучие формы деятельности суть элементы цифровизации общества, отношение между которыми требует дальнейшего исследования.

1. *Бодрийяр Ж.* Симулякры и симуляция. М., 2015.
2. Делёз Ж. Складка. Лейбниц и барокко. М., 1997.
3. *Деланда М.* Война в эпоху разумных машин. Екатеринбург ; М., 2014.
4. *Делез Ж.* Post Scriptum к обществам контроля // Переговоры. СПб., 2004. С. 226–233.
5. *Джеймисон Ф.* Постмодернизм, или Культурная логика позднего капитализма. М., 2019.
6. *Фуко М.* Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы. М., 1999.
7. *Хардт М., Негри А.* Империя. М., 2004.
8. *Derrida J.* Nietzsche and the Machine // Negotiations. Stanford : Stanford University Press. 2002. P. 215–258.
9. *Foucault M.* Of Other spaces // The Visual culture reader. Routledge. 1998. P. 229–237.
10. *Hansen M. B. N.* Bodies in Code: Interfaces with Digital Media. Hoboken, 2006.
11. *Hansen M. B. N.* Living (with) Technical Time: From Media Surrogacy to Distributed Cognition // Theory, Culture & Society. 2009. 26(2–3). P. 294–315.
12. *Knorr-Cetina K.* From Pipes to Scopes: The Flow Architecture of Financial Markets // Distinktion: Scandinavian Journal of Social Theory. 2003. 4(2). P. 7–23.
13. *Massumi B.* National Enterprise Emergency: Steps toward an Ecology of Powers // Theory, Culture & Society. 2009. № 26(6). P. 153–185.
14. *Poster M.* The Second Media Age. Cambridge : Polity Press, 1995.
15. *Purser R.* The Coming Crisis in Real Time Environments: A Dromological Analysis [Electronic resource]. URL: online.sfsu.edu/-rpurserlrevised/pages/DROMOLOGY.htm (accesed: 01.07.2019).
16. *Shaviro S.* Connected, or What It Means to Live in the Network Society. Minneapolis, 2003.
17. *Turkle S.* Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. N. Y., 1995.
18. *Virilio P.* Speed and Politics: An Essay on Dromology, Trans. M. Polizzoti. N. Y., 1986.
19. *Virilio P.* Speed and Information: Cyberspace Alarm! // Reading Digital Culture. Oxford, 2001. P. 23–26.

Рукопись поступила в редакцию 22 июля 2019 г.