

# СОЦИОКУЛЬТУРНЫЕ ОРИЕНТИРЫ ПОЗНАНИЯ И ПРОБЛЕМЫ НАУЧНОГО ТВОРЧЕСТВА В МЕДИАМИРЕ\*

**Савчук Валерий Владимирович** – доктор философских наук, профессор. Ведущий научный сотрудник. Институт философии РАН. Российская Федерация, 109240, г. Москва, ул. Гончарная, д. 12. Руководитель Центра медиафилософии. Профессор кафедры культурологии, философии культуры и эстетики. Санкт-Петербургский государственный университет. Российская Федерация, 199034, г. Санкт-Петербург, Университетская наб. д. 7–9; e-mail: [vv51771@rambler.ru](mailto:vv51771@rambler.ru)

**Очеретяный Константин Алексеевич** – кандидат философских наук. Научный сотрудник Института философии РАН. Российская Федерация, 109240, г. Москва, ул. Гончарная, д. 12, стр. 1; Старший преподаватель кафедры философии науки и техники. Санкт-Петербургский государственный университет. Российская Федерация, 199034, г. Санкт-Петербург, Университетская наб. д. 7–9; e-mail: [ocherk.on@yandex.ru](mailto:ocherk.on@yandex.ru)

В статье представлены рассуждения о науке как творчестве в контексте культурно-исторической эпистемологии, специфика которой представлена в материале Б.И. Пружинина и Т.Г. Щедриной. Тенденции развития современного мира – социальные, экономические, политические, коммуникационные – не дают усомниться в наличии парадокса: чем более глобализованным становится мир, тем в большей степени наука тяготеет к статусу прикладной – этим определяется ее эффективность. Но что теряется при выдвигании эффективности на первый план? Чтобы ответить на этот вопрос, стоит вспомнить, что в основе интеллектуальной революции в Европе XVII–XVIII вв. лежали не только труды Бэкона, Декарта и Ньютона, но и радикальная позиция, выраженная в «Государе» Макиавелли, который пользу поставил выше добродетели. Как только наука становится прагматическим делом, от ее успехов начинает зависеть престиж и слава, безопасность и комфорт. Знание – сила, но в новых политико-общественных реалиях, главное – полезная, утилитарная и эффективная. Становясь дисциплинарной, техничной, наука обретает мощь – но не ограничивается ли это могущество ее собственными конструкциями. Парадоксальным образом наука, исполняя служебную функцию, начинает терять статус инстанции смысла. Обслуживая общество, она, тем не менее, не является связующей силой в обществе – к ней прибегают за рецептами и решениями, но ее не рассматривают как общее дело и как платформу общественного взаимодействия, от науки ждут продукт, но не смыслов и ценностей, пользу, а не добродетели. Однако что такое продукт науки? Чем измеряется ее результативность? И кто определяет эффективность? Данная статья является попыткой хотя бы отчасти осветить эти вопросы, включив в поле рассмотрения экзистенциально нагруженные аспекты творчества научного сообщества – эстетические, технические-цифровые, в том числе компьютерно-игровые. Коллективная интуиция как приобретение нового опыта, как создание несуществующих ранее контекстов, в которые помещаются новые объекты, события и феномены – все это ключевые условия для мира неопределенности, в котром от науки уже требуются не только объективные результаты, но и вовлечение в совместное осмысление экзистенциальных проектов, где истина – не всегда итог, но скорее начало, требующее в том числе выведения всех научных следствий, для которых открыты иные формы обживания опыта – эстетические, игровые, перформативные.

**Ключевые слова:** научное творчество, компьютерные игры, фундаментальная наука, коллективная интуиция, медиареальность

\* Исследование проведено при финансовой поддержке гранта Министерства науки и высшего образования РФ (проект «Новейшие тенденции развития наук о человеке и обществе в контексте процесса цифровизации и новых социальных проблем и угроз: междисциплинарный подход», соглашение № 075-15-2020-798). The research was carried out with a financial support of the Ministry of Science and Higher Education of the Russian Federation (Project “New tendencies of the humanities and social sciences development in the context of digitalization and new social problems and threats: interdisciplinary approach”, Agreement № 075-15-2020-798).



# SOCIOCULTURAL LANDMARKS OF COGNITION AND PROBLEMS OF SCIENTIFIC CREATIVITY IN THE MEDIA WORLD

**Valery V. Savchuk** –  
DSc in Philosophy, Professor,  
Leading Researcher.  
Institute of Philosophy,  
Russian Academy of Sciences.  
12/1 Goncharnaya str.,  
Moscow 109240,  
Russian Federation.  
Head of the Center for  
Mediaphilosophy. Professor  
at the Department  
of Cultural Studies, Philosophy  
of Culture and Aesthetics.  
Saint Petersburg State  
University.  
7/9 University Embankment,  
St. Petersburg 199034,  
Russian Federation;  
e-mail: vvs1771@rambler.ru

**Konstantin A. Ocheretyany**–  
CSc in Philosophy,  
Research Fellow.  
Institute of Philosophy,  
Russian Academy of Sciences.  
12/1 Goncharnaya Str.,  
Moscow 109240,  
Russian Federation.  
Senior Lecturer.  
Department of Philosophy of  
Science and Technology, Saint  
Petersburg State University.  
7/9 University Embankment,  
St. Petersburg 199034,  
Russian Federation;  
e-mail: ocherk.on@yandex.ru

In the article the thoughts about science as a creative process are presented in the context of the historical-cultural epistemology, specificity of which is presented in the material by B.I. Pruzhinin and T.G. Shchedrina. Tendencies in the modern world's development – social, economic, political, communication – do not give rise to doubts about the presence of a paradox: the more globalized the world becomes, the more science gravitates towards the status of applied – this determines its effectiveness. Nonetheless, what is lost when emphasizing efficiency? To answer this question is worth remembering that the intellectual revolution in Europe in the 17th and 18th centuries was based not only on the works of Bacon, Descartes, and Newton but also on the radical position expressed in Machiavelli's "Sovereign" who placed utility above virtue. As soon as science becomes a pragmatic business, prestige, fame, safety, and comfort begin to depend on its success. Knowledge is power, but in the new political and social realities, the main thing is practical, utilitarian, and effective. By becoming disciplinary, technical, science gains power – but is this power not limited to its own constructions? Paradoxically, science, performing a service function, begins to lose the status of an instance of meaning. Serving society, it, nevertheless, is not a connecting force in society – they resort to it for recipes and solutions, but they do not consider it as a common cause, and as a platform for social interaction, they expect a product from science, but not meanings and values, benefit, but not virtues. However, what is a product of science? How is its performance measured? And who determines the effectiveness? This article attempts to partially illuminate these issues, including in the field of their consideration existentially loaded aspects of the scientific community's creativity – aesthetic, technical-digital, including computer games. Collective intuition as the acquisition of new experience, as the creation of previously nonexistent contexts in which new objects, events, and phenomena are placed – all these are key conditions for a world of uncertainty in which science is already required not only objective results but also involvement in the joint comprehension of existential projects. Truth there is not always the result, but rather a beginning, which requires, among other things, the derivation of all scientific consequences for which other forms of habitation of experience are open – aesthetic, playful, performative.

**Keywords:** scientific creativity, computer games, fundamental science, collective intuition, media reality



Современная наука – противоречивый феномен. С одной стороны, она дает объективные результаты, но с другой – порождает специализированные споры о сущностях, лабораторные войны, парадоксы подтверждения и т.д. При этом прагматически ориентированные исследования, обособившись к середине XX столетия, стали задавать основной тренд в определении направления динамики науки. И если «работающие ученые составляют корпус экспертов, который сегодня фактически берет на себя роль фундаментальной науки» [Пружинин, 2014, 33], то наука как социокультурный феномен, как «производительная сила общества», избирательно регулируется на основании принципа эффективности и практической пользы. Объективность и незаинтересованность знания уходят в тень, их место занимает прикладная эффективность. Важнейшим инструментом оценки исследований становится их финансирование. В конечном счете, техническое воплощение, социальная и практическая польза рассматриваются как критерии эффективности познавательной деятельности ученого. Но в мире глобальных вызовов специализированность науки может быть понята как самозамыкание, а прикладной характер и критерии эффективности – как уход от мира, что может быть истолковано в духе Гегеля, определявшего такого рода интеллектуальную интенцию как «отыскание мыслью самой себя». Между тем, усиление прагматической ориентации познавательных усилий ученого – расплата за отказ от универсальных притязаний научного познания на неожиданность и новизну. И в этом социокультурном контексте (от неокантианцев до Нассима Талеба) звучит призыв: обратиться по-научному строго к уникальному и неповторимому – дополнить эпистемологию эстетикой, не в смысле А. Баумгартена (низшая эпистемология), а в смысле Р. Шустермана (эстетика, обладающая ресурсом для вовлечения в феномен или смысл, «драматическое» его обживание в игре воображения), т.е. призыв обратиться к новым технологиям работы с воображением.

Французский историк философии Фердинанд Алькье подметил важную оговорку Рене Декарта, который в письме отцу Мерсенну рассказывает, что нашел возможность доказывать метафизические истины таким способом, что еще более очевиден, чем способ доказательства математических истин, но тут же добавляет: «Правда, я не знаю, смогу ли я убедить с его помощью других людей» [Алькье, 2009, с. 173]. Даже если не абсолютизировать это утверждение, следует, на наш взгляд, признать, что картина мира ученых столь же адекватна и столь же исторична как картины изобразительного искусства. В фундаментальном своем статусе наука – это всегда работа со смыслами и ценностями, а значит, с образами, видением мира, т.е. это и работа с коллективным воображением, чему способствуют современные технологии от медиаплатформ до компьютерных игр: если они объединяют людей поведенческими стратегиями политическими



и социальными настроениями, экономической активностью, почему бы им не объединять людей и вовлеченностью в научное знание, в научные идеи.

Степень интенсивности опыта, который мы переживаем, стоя перед искусственной репрезентацией объекта, не зависит от точности дескриптивной или фотографической репрезентации. Скорее для эстетической ценности репрезентации irrelevantно отражение объекта, например дерева. Так обстоит дело и в науке. Во всяком случае, как полагает Мулин, за попытками оспорить этот аспект науки скрывается «семантическая категориальная ошибка»: адекватную репрезентацию предмета путают с его изоморфным изображением, так что любые реконструкция или представление, которые не изображают изоморфно, кажутся безуспешными. И, продолжает он, в то время как рядовой посетитель художественной выставки более не ожидает, что «Герника» Пикассо будет точным графическим воспроизведением местности, подвергаемой бомбардировке, рядовой читатель научных текстов зачастую реагирует все еще негативно или даже с раздражением, когда он в предлагаемой логической реконструкции механики не встречает того, к чему он привык. Между тем, если мы откажемся от идеи, что теории науки должны быть символическими системами, и примем, что они репрезентативны, то многообразие логических реконструкций одной и той же теории предстанет как невыносимый произвол, а не как естественный и даже желаемый результат. Неэквивалентные реконструкции одних и тех же научных теорий могут иметь одинаковую действительность в том смысле, что они показывают различные, но принципиально равные по интересу и глубине структуры одного и того же объекта. В теории науки структуралистская репрезентация «классической механики», разработанная Мулином, выглядит совершенно иначе, чем теоретико-множественное представление Патрика Зуппа.

Сказанное, однако, не означает, что в философии науки «anything goes», так же, как из неописательной природы языка искусства, не следует, что какая-то картина обладает той же эстетической ценностью, что и другая. В обоих случаях у нас есть ценностная шкала. В случае методологической реконструкции мы можем так же говорить о «внутренней истине», как критики искусства говорят о внутренней правде романа или картины. Внутреннюю истину, выявить условия достижения которой стремятся философы науки, можно сравнить с идеей адекватности, которая применяется для искусственных представлений. Причем термин «адекватность» следует интерпретировать скорее в смысле соразмерности. Типичными выражениями, которые можно осмысленно применять, если мы отдаем предпочтение какой-то метатеории, будут: «элегантность, когерентность, прозрачность, ясность, глубина или пластичность» [Moulines, 1999, pp. 86–87]. Художественная и научная картина мира «пишутся» вновь и вновь,



черпая ресурс у художественного релятивизма, с одной стороны, и питаясь классической идеей универсальности – «безусловного рефлекса рационализма» – с другой. Увлекаясь прикладными аспектами и специальными моментами, мы забываем, что за фактом может и вовсе не стоять никакой истины, а истина необязательно подкрепляется фактами – об этом знает искусство, подозревает наука гуманитарная и забывает наука естественная. Задача искусства и состояла в том, чтобы, отразив время, задать контекст в ситуации неопределенности целей развития. Сегодня именно медиареальность сближает науку и искусство – это не означает победу релятивизма, а следовательно, отказ от универсальности и необходимости (хотя и на первый взгляд может выглядеть так), это означает возможность учета уникальности и индивидуальности, вовлечение в настроение, солидарность, эмоциональную дистрибутивность события, сопереживание коллективному делу.

Метод воображения – не только способность придумать нечто, он открывает способность пережить возможные следствия, вытекающие из ценностей и смыслов, сформированных вне этой способности. Технические (а сегодня это означает цифровые) восприятие и модификация сигналов искусства, идеологии и политики, интересов пользователей сетей также задают ориентиры науке. В этой перспективе «Логическое построение мира» Карнапа следует читать как аутентичное произведение искусства, как одну из значимых картин науки нашего века. В этом же ряду стоят современные компьютерные игры с их возможностью отражать коллективную интуицию моделирования мира – современный вариант *Gesamtkunstwerk* – тотального произведения искусства, возможности вариативного моделирования мира. Для того чтобы наука стала коллективной, следует, в частности, дать платформы для коллективных мысленных экспериментов, проигрывания воображаемых сценариев понятийными, выразительными и конструктивными средствами новейших технологий. Продвинутому научному познанию сегодня необходимы радикальные сценарии, которые могут виртуально обживаться на различных платформах. Возьмем, к примеру, исследование компьютерных игр. Актуальность этой сферы исследования определена ресурсом, который она может извлечь, и возможностями, которые она может дать в области коллективного творчества.

Характерный пример: компьютерная игра *FoldIt*, разработанная в Вашингтонском университете, показала, что в игровой форме возможно привлечь внимание пользователей и стимулировать коллективную интуицию играющего сообщества для сложных решений в области биоинформатики и фолдинга белка, с которыми не справились ни экспертное сообщество (в силу ограниченности ресурса), ни новейшие машинные системы, ни алгоритмические решения, ни нейросети, ни «большие данные» (т.к. они ориентированы на прошлый



опыт, а не на любой возможный, в т.ч. и идущей наперекор прошлым результатам). При этом важным здесь кажется еще и соприкосновение форм познания, порожденных внутри цифровой культуры с традиционными формами образования. Например, медиаисследователь и геймдизайнер Ян Богост [Bogost, 2007] вводит понятие «серьезные игры». «Серьезными играми» называют такие компьютерные игры, в которых игровой ресурс используется отнюдь не только для развлечения. Большую часть таких игр составляют образовательные игры, игры экологической направленности или игры, ориентированные на ознакомление с определенными трудовыми навыками (симулятор хирурга, например). Другими словами, задачей разработчика «серьезных игр» является не развлечь игрока, но донести до него какую-то идею, научить чему-то. Такие игры позиционируются в качестве социально значимых игр.

Таким образом, развитие «серьезных игр» свидетельствует, прежде всего, о том, что компьютерные игры выходят в более широкий контекст культуры, они становятся не только частью цифровой культуры, но включаются в социально-политическое измерение жизни современного человека, а во-вторых, о том, что компьютерные игры преодолевают индустрию развлечения и становятся значимым инструментом культуры в целом, либо как способ художественного высказывания (арт-игры), либо как способ организовать образовательный (соответственно, познавательный) проект в интерактивной игровой форме – перевести образование на тот язык, который понятен современному человеку. При этом «серьезные игры» не стремятся к удовольствию в чистом виде, но создают символическую надстройку, значимую за пределами игры больше, нежели в самой игре. Проект «серьезных игр» можно назвать той новой гибридной формой, которая возникла на стыке образования и цифровых технологий. Цифровизация и формирование новой цифровой культуры ставят серьезные вопросы перед трансляцией научного знания – общения, поскольку компьютер формирует невербальные методы и конфигурации мышления, поиска решения, эстетического восприятия. Как отмечает теоретик цифровой культуры Н. Больц, создается новый тип учености – учености молодых или совсем юных. Известно, что появление компьютера привело к возникновению новых наук, таких как теория хаоса, биоинформатика, трансформационная лингвистика и т.д. Но сегодня в поле внимания ученых все чаще попадают не только новые науки, возможные благодаря «осетвлению» и цифровизации, но новый тип научного взаимодействия с привлечением ресурса, открытого цифровой культурой.

Австралийский исследователь Аксель Бранс [Brans, 2008] сосредотачивает внимание на Википедии, блогах и виртуальном мире Second Life, где осуществляются создание и дистрибуция информации, а вертикальные взаимосвязи ученика и учителя, уступают место



горизонтальным – сообществам учащихся, открытых взаимной критике и экспертизе. Новые «модели доверия», формируемые в этих цифровых средах, становятся питательной средой знания, в которой возникает проблема экспертизы экспертов – проблема фильтрования информации как навыка выживания в информационной среде. Лев Манович [Manovich, 2013] показывает, что программное обеспечение определяет создание, хранение, распространение и взаимодействие с культурными артефактами. Оно становится нашим интерфейсом с миром, с другими, с нашей памятью и нашим воображением. Но программа – это не только технический и культурный интерфейс, это еще форма самосознания, способная актуализировать или подавить ресурсы эмоций, внимания, признания, толкования, взаимодействия, личностного вовлечения и т.д. Все это открывает самый широкий круг вопросов для исследований процессов трансляции знания в эпоху цифровизации.

Иными словами, что такое современные цифровые платформы как не универсальная форма обживания территорий неопределенности. Что такое современные сети коммуникации как не «техническое построение мира» или стабилизация техническими средствами картин воображения, чтобы они отражали ценности и смыслы? Современная эпистемология, реализуя единство экзистенциального переживания и мысли, приходит к публичному действию, к искусству общения, к синтезу слова и жеста, сближается с художественным акционизмом, а эпистемолог – с художником-концептуалистом, медиахудожником и тем самым находит рациональные средства «убеждения человека».

## Список литературы

Алькье 2009 – Алькье Ф. Как понять философа? // Романский коллегийум / Отв. ред. С.Л. Фокин, Н.В. Решетняк. СПб.: СПбГУЭФ, 2009. С. 168–188.

Пружинин 2014 – Пружинин Б.И. Специфика культурно-исторической эпистемологии // Культурно-историческая эпистемология: проблемы и перспективы / Отв. ред.-сост. Н.С. Автономова, Т.Г. Щедрина. М.: Политическая энциклопедия, 2014. С. 7–42.

## References

Alquié, F. “Kak ponyat’ filosofa?” [Qu’est-ce que comprendre un philosophe], in: Fokin, S.L., Reshetnyak, N.V. (eds.) *Romanskii kollegium* [Romanesque Collegium]. Saint-Petersburg: SPbGUEF, 2009, pp. 168–188 (In Russian).

Bogost, J. *Persuasive Games The Expressive Power of Videogames*. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 2007, 450 pp.



Brans, A. *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Pro-  
dusage*. Bern: Peter Lang Inc., 2008, 418 pp.

Manovich, L. *Software Takes Command*. New York: Bloomsbury Academic,  
2013, 357 pp.

Moulines, C. “Ulises: Der Stil in der Wissenschaftstheorie. 1997”, *Information  
Philosophie*, 1999, no. 4, pp. 86–87.

Pruzhinin, B.I. “Spetsifika kul’turno-istoricheskoi epistemologii” [The Specifics  
of Cultural-Historical Epistemology], in: Avtonomova, N.S., Shchedrina, T.G. (eds.)  
*Kul’turno-istoricheskaya epistemologiya: problemy i perspektivy* [Cultural-Historical  
Epistemology: Problems and Prospects]. Moscow: Politicheskaya entsiklopediya,  
2014, pp. 7–42 (In Russian).