Юань, Фэн. Воображение и этика искусственного интеллекта: исследования на примере современной китайской научной фантастики / Юань Фэн // Технологос. – 2024. – № 4. – С. 31–47. DOI: 10.15593/perm.kipf/2024.4.03

Yuan Feng. Imagination and AI Technology Ethics: with Explorations through Contemporary Chinese Science Fiction. *Technologos*, 2024, no. 4, pp. 31-47. DOI: 10.15593/ perm.kipf/2024.4.03

Научная статья

DOI: 10.15593/perm.kipf/2024.4.03
УДК 159.954.2:004.8:124.42-021.171(510)

ВООБРАЖЕНИЕ И ЭТИКА ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА: ИССЛЕДОВАНИЕ НА ПРИМЕРЕ СОВРЕМЕННОЙ КИТАЙСКОЙ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ

Юань Фэн

Институт Философии, Нанькайский университет, Тяньцзинь, Китайская Народная Республика

О СТАТЬЕ

Поступила: 25 сентября 2024 г.
Одобрена: 17 декабря 2024 г.
Принята к публикации: 31 января 2025 г.

Ключевые слова:

воображение, этика искусственного интеллекта (ИИ), китайская научная фантастика, «банальность зла», Кант, Хайдеггер, Арендт.

АННОТАЦИЯ

Размышления об этике искусственного интеллекта (ИИ) требуют творческого воображения, включающего не-западные культурные контексты для построения альтернативных коммуникативных и плюралистических этических систем. Эти размышления начинаются с изучения медиативных (посреднических) и интерактивных функций воображения, а также перехода от кантовской субъективности к интерсубъективности, которая играет важную роль в установлении коммуникации между людьми, а также в процессе проектирования ИИ. Овеществленное воображение анализируется в феноменологической перспективе с опорой на интерпретации М. Хайдеггера. Здесь воображение больше не ограничивается представлением реального мира, но подчеркивает сложное взаимодействие между материальным миром и технологическими инновациями. Этические исследования воображения и проблемы «банальности зла» в работах Х. Арендт помогают разработать структуру для обучения систем ИИ не как нерефлексирующих исполнителей, наподобие Эйхмана, а как этических агентов, которые опираются на здравый смысл и способны воображать «инаковость» других. Во второй части статьи рассматривается современная китайская научная фантастика как пример не-западного спекулятивного воображения, чтобы представить китайские философские архетипы как конвергентные элементы в проектировании ИИ. Эти архетипы предлагают уникальные восточные этические контексты, подчеркивая взаимосвязь человеческого и технологического развития. Материальное воплощение воображения в этих архетипах проявляется в согласованности традиционных ремесел с проектированием ИИ, демонстрируя, как ремесленные методы могут влиять на технологическое творчество. Кроме того, традиционное мастерство с его точностью и терпением служит замедляющей силой против неконтролируемого развития ИИ. Наконец, в статье подчеркивается необходимость содействия здравому смыслу посредством воображения, связанного с научной фантастикой и феминистскими образами, которые служат средством обогащения как человеческого, так и технологического мышления. Этот творческий подход предлагает инновационные и этические пути для устойчивого развития ИИ и взаимодействия с ним.

© **Юань Фэн** – кандидат философских наук, преподаватель, ORCID: https://orcid.org/0009-0001-4095-0057, e-mail: fengyuan_rmu@163.com.

© **Yuan Feng** – PhD, Lecturer, ORCID: https://orcid.org/0009-0001-4095-0057, e-mail: fengyuan_rmu@163.com.

Финансирование. Статья написана в рамках исследовательского проекта «Исследование создания и онтогенеза искусства в произведениях Делеза» (德勒兹哲学中的创造与艺术发生学问题研究) (24YJC720003) при поддержке Молодежного фонда Министерства образования Китая в области гуманитарных и социальных наук (教育部人文社会科学研究青年基金项目资助).
Конфликт интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.
Вклад автора. 100 %.

Перевод статьи с английского языка выполнен В.П. Колкутиной под общей редакцией Е.В. Середкиной, в рамках деятельности НИЦ «Центр оценки технологий» ПНИПУ. Перевод статьи осуществлён с согласия автора.

Эта статья доступна в соответствии с условиями лицензии Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)

IMAGINATION AND AI TECHNOLOGY ETHICS: WITH EXPLORATIONS THROUGH CONTEMPORARY CHINESE SCIENCE FICTION

Yuan Feng

College of Philosophy, Nankai University, Tianjin, China

ARTICLE INFO

Received: 25 September 2024
Revised: 17 December 2024
Accepted: 31 January 2025

Keywords:

imagination, ethics of artificial intelligence (AI), Chinese science fiction, banality of evil, Kant, Heidegger, Arendt.

ABSTRACT

This article contends that reflecting on AI ethics necessitates imaginative narration, incorporating non-Western cultures to construct communicative and pluralistic ethical perspectives. It begins by examining the mediative and interactive functions of imagination, transitioning from Kantian subjectivity to intersubjectivity, underscoring its role in bridging human connections and shaping AI design. The imagination of thingness is analyzed through a phenomenological lens, drawing on Heideggerian interpretations. Here, imagination is no longer limited to representing the real world but highlights the intricate interplay between the material world and technological innovations. Additionally, this article argues that Hannah Arendt's ethical exploration of imagination provides a crucial counterpoint to the problem of the "banality of evil." Specifically, it offers a framework to train AI systems not as unreflective executors, like Eichmann, but as ethical agents capable of imagining otherness with a common sense. In the second part, the article explores contemporary Chinese science fiction, as an example of non-western imaginative narration, to introduce Chinese philosophical archetypes as convergent elements in AI design. These archetypes offer unique Eastern ethical perspectives, emphasizing the interconnectedness of human and technological developments. The material expressions of imagination in these works combine traditional craftsmanship with AI modeling, demonstrating how artisanal techniques can inform technological creativity. Furthermore, the virtues of craftsmanship, including precision and patience, serve as a decelerative force against the dangers of unchecked AI expansion. Finally, the article highlights the fostering of common senses through imagination, particularly from science fiction and feminist speculations, as a means to enrich both human and technological mindsets. This imaginative approach offers innovative and ethical pathways for sustainable AI development and interaction.

Введение

Понимание этики технологий/ИИ задается как традиционными этическими рамками, так и силой воображения (научной фантастикой). Как правило, нормативные определения этики выводятся из антропоцентристских концепций, однако спекулятивные (научно-фантастические) нарративы также оказывают значительное влияние на современную этику ИИ. Научная фантастика играет важную роль в онтологии воображения, исследуя взаимосвязь между познанием, моралью и технологией. По мере того как генеративный ИИ и алгоритмические системы продолжают развиваться, эти нарративы как заранее запрограммированные значения или входные подсказки вызывают важные этические вопросы о понятии «блага» применительно к ИИ, влияя как на теоретические, так и на практические решения. Автор использует идеи И. Канта и М. Хайдеггера для формирования концепции воображения как: 1) «моста», связующего звена, между чувственностью, пониманием и разумом, что позволяет отразить сложные взаимодействия между человеком и ИИ, и 2) «общего корня», связанного с конкретными объектами, который необходим для развития технологических инноваций и оказания замедляющего воздействия на материальный прогресс. Кроме того, анализ концепции воображения в работах Х. Арендт дает прочную этическую основу для взаимодействия ИИ и человека, позволяя избежать «банальности зла» путем поощрения плюралистического здравого смысла и рассудительности (ethical discernment).

В статье посредством интеграции не-западных точек зрения описывается, каким образом современная китайская научная фантастика использует культурные архетипы для переосмысления современных технологий через традиционные ремесла, чтобы вывести их на более высокий инновационный материальный уровень. Одновременно обсуждаются феминистские идеи, которые акцентируют ключевую роль цифровой рабочей силы в расширении человече-

ского сознания и отказе от нерефлексивного (некритического) мышления, особенно в развивающихся странах. Такое соединение различных традиций и взглядов демонстрирует преобразующую силу воображения в создании рефлексивной и плюралистической этики ИИ.

1. Медиативная и интерактивная функция воображения: от кантовского субъекта к интерсубъективности

Теория воображения Канта принадлежит традиции эпохи Просвещения, которая подчеркивает единство субъекта. Кант рассматривает воображение (Einbildung, Einbildungskraft, Einbilden) как часть процесса суждения. В своих работах «Критика чистого разума», «Критика способности суждения» немецкий философ связывает воображение с интуицией и чувственностью, ставит его на службу пониманию (или познанию, с которым оно связано) и разуму. Кант определяет воображение как способность представлять объект в уме без его непосредственного присутствия. Воображение выступает посредником между чувственным восприятием и категориями рассудка, действуя как «сила представления» (Vorstellungskraft), способная выполнять синтез материального и нематериального.

В «Критике чистого разума» Кант выделяет три источника знания (три способности души), которые охватывают условия всякого возможного опыта: чувство, воображение и апперцепцию. «Синопсис многообразного априори через чувство», «синтез этого многообразного через воображение» и «единство этого синтеза через первоначальную апперцепцию» [1, с. 225]. Таким образом, воображение занимает промежуточное положение между многообразием чувственности и единством апперцепции, естественным образом обладая «интерактивной» функцией. Отношение Канта к воображению претерпевает изменения: в первом издании «Критики чистого разума» он рассматривает репрезентативные и медиативные операции воображения как априорную человеческую способность, тогда как во втором издании он смягчает это утверждение.

Кант рассматривает воображение в повседневной жизни как эмпирическое воображение, которое формирует ассоциации и фантазии. Этот вид воображения является «репродуктивным» (воспроизводящим) и не относится к априорному знанию. Хотя Кант явно не утверждает, что «продуктивное» (воспроизводящее) воображение обладает априорной функцией, его теория схематизма основывается именно на нем. Оно может конструировать условия для рефлексивных суждений, выходящих за пределы многообразия чувственности, оставаясь при этом свободным от синтетического единства рассудка. Продуктивное воображение, по Канту, обладает оригинальной способностью создавать разнообразные схемы, которые являются интерактивными, но не определяются чувственностью или рассудком. Кант утверждает: «Принцип необходимого единства чистого (продуктивного) синтеза воображения до апперцепции является основой возможности всякого познания, особенно опыта» [1, с. 238]. Однако Кант остается приверженцем идеи единства воображения в его репрезентативной функции, обусловленного единством человеческого субъекта и самосознания.

В «Критике способности суждения» интерактивная сила воображения наделяется бо́льшим творческим потенциалом. Хотя на этапе эстетического суждения воображение укоренено в субъективности чувственности (ощущениях), однако оно не сводится исключительно к сенсорному восприятию. Суждения Канта об искусстве и эстетике сосредоточены на интерактивных операциях воображения между рассудком, теоретическим и моральным разумом. В суждениях вкуса воображение должно гармонировать с рассудком, создавая состояние «удовлетворяющего» чувства, что делает возможным восприятие красоты. В суждениях о возвышенном воображение призвано уравновесить теоретический или практический разум, чтобы преодолеть эмо-

циональный барьер неприятия или страха и достичь переживания возвышенного. Художественный гений, по Канту, должен строить идеализированные образы, придавая произведению человеческую целесообразность эстетических идей или высших целей природы в целом.

У Канта суждения субъекта не связаны напрямую с объектом; вместо этого они формируются через творческие схемы, созданные воображением [2]. Этот процесс не зависит от реального объекта и категорий рассудка. Лишь через состояние суждения, определяемое гармоничными или дисгармоничными взаимодействиями воображения с другими способностями (чувственностью, рассудком или разумом), могут возникать соответствующие чувства, приводящие к формированию таких понятий, как красота или возвышенное. Эти суждения являются рефлексивными, так как воображение формирует ценности независимо от состояния субъекта. Кант также описывает эти операции воображения как творческие (dichtend), способные к свободному синтезу, не связанному законами ассоциации или ограничениями понятий, что позволяет достичь оригинальности. Для обозначения творческого взаимодействия воображения он использует термин «свободная игра» (Spiel).

Потенциал кантовской эстетики был развит Ж.Делёзом, который освобождает воображение от субъекта, интерпретируя его как процесс созидания. Делёз рассматривает процессы воображения как формирующие основу общечувственного – первоначальной трансцендентальной категории, лежащей в основе взаимодействий разума, рассудка и чувственности [3].

Свобода возвышенного возникает из неспособности воображения полностью охватить максимумы чувственной природы, что вынуждает субъекта вступить в прямое взаимодействие между воображением и разумом. Возвышенное, таким образом, инициирует оперативное отношение к универсальным идеям, где переживается своего рода трансцендентальное «здравомыслие», порождаемое воображением. Согласно Делёзу, архитектура понятий Канта основывается на этом трансцендентальном источнике возвышенного как фундаменте генезиса, проявляющегося как становление идеи-воображения. Тогда суждения вкуса способны создать гармоническое здравомыслие между воображением и рассудком, а также способствовать созданию эстетических идей гением. Как резюмирует Делёз, «координация разума и воображения исходит исключительно из возвышенного; координация воображения и рассудка происходит через генезис природной красоты; а координация воображения и рассудка, возникающая от гения, осуществляется через генезис художественной красоты» [4, с. 68]. Делёз освобождает воображение от субъекта, интерпретируя интерактивные и генеративные аспекты воображения как основу кантовской философии.

Из-за антисубъективистской позиции Делёза в отношении воображения концепт «воображение» почти полностью заменяется понятием «творчество» в его поздних работах. Для него творчество – это чистое становление, часто имеющее тенденцию к ускорению (хотя в своих поздних интерпретациях кино Делёз склоняется к замедлению). Однако в данной статье ускоренная траектория технологий искусственного интеллекта и искусства открыта для критики, поскольку сложность воображения способна создавать позитивное замедление. Далее мы исследуем замедление технологических объектов в воображении, а также его этический эффект, который позволяет противостоять «банальности зла».

Что касается интерактивной и генеративной природы воображения, современные исследователи уже связали концепцию «плато» Делёза и Гваттари с воображением для объяснения творческого ИИ. Предпринятый Галит Веллнер анализ искусственного интеллекта в искусстве подчеркивает необходимость человеческого суждения в генеративном процессе ИИ. Исследовательница утверждает, что существует взаимоформирующее отношение (или свободная игра)

между человеком и ИИ, которое означает, что человеческое воображение остаётся неотъемлемой частью генеративного процесса ИИ. Веллнер подчеркивает, что теория воображения Канта, включая его ассоциативную функцию в опыте, схематизирующее посредничество и трансцендентальную когнитивно-объектную конструкцию, нашла своё применение в ИИ [5, с. 30–41]. Иными словами, творческое порождение ИИ отражает генеративный процесс человеческого воображения и может рассматриваться как гомологичный процесс. Этот процесс, естественно, требует вмешательства человеческих суждений для формирования этических ценностей.

Веллнер далее утверждает, что человеческое воображение и генерация ИИ не являются параллельными независимыми линиями. Вместо этого через противоборствующую генерацию, сверточные алгоритмы и взаимодействие человека и ИИ возникает «модель слоев» на разных коллективных уровнях. В этой модели и люди и технологии действуют как агенты в неиерархической со-конструкции для подлинного генезиса здравого смысла. Веллнер описывает это взаимодействие как нечто «молекулярное» – концепция также заимствованная у Делёза и Гваттари. Молекулярные распределенные схемы, комбинируясь с технологиями и алгоритмами, могут формировать разные слои через воображение, чтобы со-конструировать циклы обратной связи.

В целом современные интерпретации воображения сохраняют посреднические и интерактивные качества теории Канта, позиционируя воображение как функцию между чувствительностью, рассудком, идеей, а также моралью и этикой. Однако воображение больше не рассматривается как чисто репрезентативная сила, подчиненная субъекту. Вместо этого оно входит в генеративный процесс свободной игры в мире, и в этом процессе воображение перестает принадлежать исключительно человеческому субъекту, расширяя свое влияние на интерсубъективные области.

2. «Овеществлённое воображение»: переплетение материального мира и технологий

В своих работах Хайдеггер описывал современную науку и технику как процесс «представления мира в виде картины» [6]. Проще говоря, он рассматривал технику как «репрезентацию» (или, как он выражался, Gestell, «рамка»), воплощающую жесткую концептуальную систему и антропологическое измерение. Одновременно он позитивно относился к традиционным ремеслам и не полностью отвергал будущие технологические разработки. Феноменология подчеркивает важность опыта и «фактичности». И технология, и воображение в их подлинных формах должны глубоко взаимодействовать с опытом и быть связаны с «вещами». Анализируя Канта, Хайдеггер переосмыслил западную традицию понимания вещи [7]. Исследуя трансцендентальное воображение, он уточнил, что воображение не только связывает чувственность и рассудок, но и ведет к фундаментальной онтологии вещи (Dingsein).

Хайдеггер оспаривает представления Канта о трансцендентальном и вещи-в-себе[1]. Он отмечает, что Кант использует понятие «феномен» (Erscheinung) как в узком, так и в широком смыслах. Сущность, которая одновременно является вещью-в-себе и феноменом, обладает двойственной природой: она как бы выступает наружу (Ent-stand) и одновременно является объектом (Gegen-stand). Вещь-в-себе недоступна конечному знанию. Чтобы решить эту проблему, Хайдеггер указывает, что «различие между понятием вещи в себе и явлением не объективно, а субъективно. Вещь в себе – это не другой объект, а скорее иной аспект (respectus) представления одного и того же объекта» [8, с. 23]. Это «отношение» обеспечивается вообра-

[1]Русский вариант этой работы: Хайдеггер М. Кант и проблема метафизики / пер. О. В. Никифорова. М.: Русское феноменологическое общество, 1997. 143 с. (Примеч. ред.)

жением. Воображение – это не просто связь, оно закладывает основание для чувственности и рассудка на уровне вещности.

Даже если объект отсутствует, воображение может его интуитивно представить. Это означает, что еще до любого опыта бытия воображение уже предопределяет область и форму объективности. Деятельность «формирования образов» (Anblickbilden) предшествует любому возможному опыту. Таким образом, воображение с самого начала не зависит от присутствия объекта. По Хайдеггеру, воображение – это основополагающий способ раскрытия вещей (или объектов) и исходная модальность их явления. Оно является «общим корнем» двух ветвей кантовской философии – чувственности и рассудка. Хайдеггер подвергает сомнению антропологическую позицию Канта и считает, что воображение таит в себе некую неустранимую первичность в вопросе вещности, отражая тем самым конечную природу человеческого бытия (Dasein).

В работе «Исток художественного творения»[2] Хайдеггер утверждает, что подлинное движение истории представляет собой своего рода прыжок (Sprung) или форму проекции (Vor-sprung). Происхождение (Ur-sprung) – это первичный скачок, событие, обновляющее Бытие сущего. Цель этого скачка – отвергнуть ошибки метафизики, которые завершаются господством техники. Хайдеггер затем отвергает концепцию «воображения», стремясь выйти за пределы его происхождения, чтобы прикоснуться к более фундаментальной конструкции вещности объектов – их незавуалированного присутствия (Anwesenheit). Он начинает с исследования материального аспекта произведения искусства через феноменологическую интерпретацию изделия. То, что делает инструмент инструментом, – это его надежность. Эта надежность укоренена в целостной системе причин, которая гармонично функционирует с пользователем в интегрированном контексте. Полезность инструмента устанавливает уникальную связь между объектами, субъектами и произведениями, обеспечивая основу для вещности объекта как раскрытия истины (Das Geschehnis).

По Хайдеггеру, сущность искусства заключается в истине сущего, положенного в творение (das Sich-ins-Werk-Setzen der Wahrheit des Seienden) [6, с. 44]. Произведение искусства открывает пространство, объединяющее все вещи и позволяющее сущему раскрыть свою бытийность. Два фундаментальных аспекта произведения искусства – это «создание земли» и «восстановление мира». Мир открывается сам по себе, в то время как проявление земли исходит из материальности вещей, укорененной в первооснове ремесла. Для Хайдеггера материальный аспект произведения искусства (Das Dinghafte) свободен от репрезентативной логики современной технологии. Через искусство чистая материальность сохраняется и проявляется, раскрывая наиболее первичные отношения между людьми и вещами. Материальный аспект предшествует как разуму (Vernunft), так и рассудку (ratio). Здесь человеческое воображение больше не определяет Бытие; скорее, вещь, представленная в произведении искусства, фундаментально раскрывает истину. Отражая антропологический подход Канта к воображению, Хайдеггер утверждает, что само произведение искусства является общим источником, где люди и вещи «со-произведены» и поддерживаются друг другом.

Позднее Хайдеггер углубляет диалог с Кантом на трех уровнях: 1) вопрос о Бытии, 2) вопрос о вещах и 3) вопрос о технологии. На этом этапе его размышления о вещах укоренены в греческом опыте природы (physis). В работе «Вещь» (“Das Ding”) он возвращается к Древней Греции, чтобы восстановить изначальные отношения между субъектом и вещами: не люди интуитивно воспринимали все вещи, а, напротив, вещи интуитивно воспринимались

[2] Русский вариант этой работы: Хайдеггер М. Исток художественного творения / пер. с нем. Михайлова А.В. (Философские технологии: философия). М.: Академический проект, 2008. 528 с. (Примеч. ред.)

людьми. Вещи оберегали и сохраняли человечество. В отличие от этого современный технологический мир воспринимает вещи как представленные образы. Поэтому Хайдеггер стремился найти подлинный опыт Бытия между природой и техникой (techne). Вещи могут транслировать этот опыт. Хайдеггер вводит понятие «между» (Zwischen). Появление самих вещей выходит за пределы дуализма реальности и представления. Мы – существа «между», вовлеченные в деятельность между людьми и вещами.

Таким образом, можно утверждать, что, критикуя технику, Хайдеггер вновь вводит конкретные объекты в философские размышления или воображение. Взаимодействие между людьми и объектами, их положение «между» формирует внутреннее напряжение, присущее кантовскому воображению, которое является презентацией, а не репрезентацией. Хайдеггер также намекает, что первичная природа «вещности» техники может раскрыть подлинную силу за пределами современных технических проблем.

Следуя в своих размышлениях за Хайдеггером, Б. Стиглер и Юк Хуэй исследуют «ремесленный» и «экзистенциальный» аспекты технологических объектов в их вещности. Постфеноменологи вроде Д. Айди, вводя в феноменологию прагматистскую перспективу, утверждают, что воображение неизбежно влияет на практику. Посредством материальных взаимодействий между людьми и технологиями технологические посредники могут быть интегрированы в процесс творческого становления, что в конечном итоге приводит к разнообразным и новым формам человеческой жизни. Технологическое творчество, вдохновленное воображением, таким образом, не является полностью внешним; человеческая субъективность активно играет внутреннюю роль в этом процессе. Воображение как «общий корень» чувственности и рассудка может интернализировать технологические объекты и порождать переосмысление опыта взаимодействия человека и техники. Хайдеггер видит в технике нечто «подручное» (ready-to-hand), что позволяет последней «перестраивать» субъект. Постфеноменология уподобляет процесс взаимодействия между людьми, технологией и ИИ плетению, ткацкому искусству. Эти петли обратной связи, двигаясь от внутреннего к внешнему и обратно к внутренней сложности, образуют сеть «человек-технология-мир». В этом смысле взаимное со-конструирование людей и технологий возвращает нас к ремесленной практике. Таким образом, технология больше не является только лишь репрезентацией, которую подвергал критике Хайдеггер, а становится динамичной материальной структурой.

3. Здравый смысл, созданный воображением: расширение границ человеческого разума против «банальности зла»

Х. Арендт в своём анализе «Критики способности суждения» Канта подчеркивает этическое значение общей коммуникации через анализ интерсубъективности, присущей воображению и суждению [9][3]. Суть эстетического суждения, по мнению Арендт, заключается в том, чтобы включать других в перспективу субъекта, тем самым создавая подлинный «здравый смысл» (sensus communis)[4]. Арендт определяет ключевую проблему современности как субъективизацию человеческого опыта и возвеличивание универсальности субъективного разума. Однако настоящую основу общественной этики определяют не изолированный субъект, а интерсубъективный опыт и отношения между множественными субъектами. В «Критике практического разума» Канта субъективный разум устанавливает моральные законы, а субъективная

[3] В России эта работа вышла в 2011 году: Арендт Х. Лекции по политической философии Канта. СПб.: Наука, 2011. 303 с. (сер. «Слово о сущем»). (Примеч. ред.)

[4] Здравый смысл (sensus communis) – с лат. «всеобщее чувство» *(Примеч. пер.)*.

воля отдает приказы, приводящие к моральным действиям на основе «нейтральности». Этот «нисходящий» подход устанавливает нормы в императивной и универсальной форме. По мнению Арендт, этот подход не может дать подлинного этического отчета о том, как субъективность соединяется с публичностью. Напротив, обсуждение способности суждения в Третьей критике, особенно в ее части о здравом смысле, имеет более глубокое этическое значение.

В «Критике способности суждения» говорится о том, что вкус как суждение о прекрасном имеет дело с модальностью субъективного суждения. В отличие от объективных суждений в первых двух критиках здесь суждение субъективно и основано не на понятиях разума или морали, а на чувстве всеобщего удовольствия или неудовольствия, а его ядром является здравый смысл (всеобщее чувство). Сам Кант не разъясняет источник здравого смысла, а лишь описывает его как некий принцип универсальной коммуникации (сообщаемости). Поскольку здравый смысл не является частным переживанием, то суждения, основанные на нем, должны учитывать перспективы других. Для Канта публичность здравого смысла является образцовой и направлена на установление идеального стандарта. Для Арендт необходимость здравого смысла возникает из уважительного отношения к другим и публичности, предполагая интерсубъективность как свою основу.

Кант расширяет понятие морального субъекта (моральным субъектом может быть не только человек), но при этом сводит моральные законы к единой форме через законодательную способность субъекта. Арендт, с другой стороны, критикует «нисходящий» («сверху вниз») моральный императив Канта, подчеркивая генеративный («снизу вверх») принцип работы здравого смысла, который не ограничивается человечеством. Она утверждает, что эта форма здравого смысла возникает из взаимного рассмотрения и размышления, а не из иерархической сущности категорического императива. Здравый смысл должен решать более серьезные проблемы, а именно, как думать о других и взаимодействовать с ними.

Арендт полагает, что основа здравого смысла берет начало в воображаемой способности представлять отсутствующие объекты или субъекты. Это делает возможным взаимодействие между различными субъектами, даже если они физически не присутствуют. Кант рассматривает представление вещей воображением как рефлексивное по своей природе. По мнению Арендт, эта природа позволяет конституировать возможный здравый смысл без какого-либо категорического императива и находить особые универсальные законы в процессе размышления. Таким образом, когда целью здравого смысла является достижение интерсубъективного консенсуса, именно через воображение становится возможным расширение разума и взаимозависимость субъектов. Арендт прослеживает истоки эстетического здравого смысла в дискуссиях XVIII века о «вкусе», где разум, понимание и чувственность поддерживают игру воображения, приводя к созданию общего эталона для произведений искусства. Центральное место в этом процессе занимает множественность субъектов, а воображение преодолевает эгоизм, открывая коллективное измерение суждения.

Согласно Арендт, цель эстетического суждения, поскольку оно не является суждением разума, обеспечить возможное решение в отношении между частным и общим, а не выдавать универсальные законы. В этом смысле этическое значение эстетического суждения не является нормативным, но регулятивным. Рефлексивное суждение тесно связано с репрезентативной способностью воображения. Арендт подчеркивает, что когда особая забота здравого смысла распространяется на отдельные объекты или субъекты, люди могут находить уникальные универсальные стандарты через эти частности. Другими словами, частности могут быть сформированы процессами воображения и рефлективного суждения в качестве образца для

реальной жизни. По Арендт, это направление от частного к всеобщему несет этическую нагрузку, выступая в качестве необходимого условия для максимального включения человеческого разума в публичную сферу.

Таким образом, мы видим, что Арендт резко противопоставляет воображение своей концепции «банальности зла». Анализируя судебный процесс над палачом концлагеря «Освенцим» Эйхманом, она утверждает, что помимо явных зверств, совершенных такими фигурами, как Гитлер, бездумное и скрупулезное исполнение Эйхманом существующих приказов также привело к увеличению бесчеловечных акций во время Второй мировой войны [10]. Люди, совершающие «банальное зло», могут занимать высокие должности и обладать высоким интеллектом. Их «зло» заключается в прекращении критического мышления, отсутствии воображения и суждения относительно вреда, который они могут причинить *другим*. Те люди, у кого отсутствует рефлексивное суждение о предписанных процедурах, не размышляют о понятиях добра и зла и в конечном итоге совершают действия, воплощающие «банальность зла».

В статье «Этика ИИ и банальность зла» П. Таджалли использует концепцию Арендт для анализа этических дилемм ИИ [11, с. 447–454]. Он предполагает, что эти дилеммы возникают не из-за того, что конкретные ИИ-алгоритмы становятся тираническими диктаторами, подобными Гитлеру, а из-за их бездумного выполнения существующих человеческих директив. «Три закона робототехники» Айзека Азимова, по сути, олицетворяют абсолютные предписания, характерные для «банальности зла». Поэтому, вопреки нынешнему беспокойству по поводу «замены человечества искусственным интеллектом», именно моральные ИИ-агенты, подобные Эйхману, составляют этическое затруднение, требующее человеческого внимания. Кстати, сам Азимов хорошо осознавал ограничения «Трех законов робототехники»; его рассказы повествуют об ошибках, которые совершают роботы из-за слепого следования инструкциям. Современные проблемы гендерной или расовой дискриминации, связанные с работой генеративных алгоритмов, также возникают из-за некритического следования ИИ заранее запрограммированным этическим правилам. Как отмечает Таджалли, обсуждение этики ИИ в нормативных этических рамках (таких как утилитаризм или деонтология) не может гарантировать, что люди будут выносить правильные моральные суждения, и ИИ не должен быть спроектирован просто как верный исполнитель. По мнению Арендт, рефлексивное суждение, порождаемое воображением, касается именно беспрецедентных случаев или особых ситуаций, которые требуют нонконформистского мышления и принятия решений, что приводит к истинным позитивным этическим ценностям. Этическое программирование искусственного интеллекта и машин должно осуществляться на базе рефлексивного мышления посредством воображения и здравого смысла.

Интегрируя идеи Арендт, Канта и Хайдеггера, мы можем переопределить функции воображения:

1. Воображение как мост: оно служит посредником между чувственностью, пониманием и разумом, составляя необходимое звено в систематическом мышлении; многоуровневые взаимодействия между ИИ и человеком соответствуют генеративной природе воображения.

2. Воображение как основа «общего корня»: напрямую связано с вещностью объектов; создание и инновации технологических артефактов неотделимы от многоуровневых сплетений воображения; сложность воображения «замедляется» на материальном уровне.

3. Образные размышления об отсутствующем другом: ориентируются на множество субъектов; воображение может расширять человеческий разум. Таким образом, рассмотрение других систем ценностей и размышление над конкретными ситуациями посредством воображения естественным образом отвергают «банальность зла». Этические соображения ИИ тре-

буют формирования множественных форм здравого смысла. По сути, воображение, способствуя более глубокому взаимодействию с отсутствующим другим и расширенному мышлению, становится важнейшим инструментом в противодействии некритическому следованию командам и содействии этическому различению как у людей, так и у систем ИИ.

4. Идеи этики ИИ в современной китайской научной фантастике

«Три закона робототехники» Айзека Азимова хорошо иллюстрируют проблему «банальности зла», побуждая нас усомниться в эффективности управления машинами. Можно сказать, что научная фантастика предлагает концепции и условия для решения этических вопросов в области взаимодействия человека и искусственного интеллекта. С учетом вышеописанных философских теорий перейдем к следующему этапу анализа. Научная фантастика как форма спекулятивного размышления о технологиях и технологической этике иллюстрирует связующую роль воображения между материальными артефактами и моральными суждениями. Кроме того, она предоставляет контекстно зависимые исследования сценариев технологического будущего, которые можно рассматривать, следуя логике Арендт, не как жестко заданные универсальные нормы, а как уникальные универсальные истории, описывающие «воображаемого другого» через конкретные практики. За пределами западной культуры произведения из Азии, Африки и арабского мира вошли в международную западную повестку как «другие». Рассмотрение научной фантастики с «не-западных» позиций помогает переосмыслить устоявшиеся западные нарративы об этике технологий.

В данном разделе статьи предлагается обзор творчества нового поколения китайских писателей-фантастов последних пяти лет, которые показывают, что китайская НФ-литература способна предложить новые измерения для технологической мысли и этики искусственного интеллекта – или, говоря языком Канта и Арендт, универсально значимые конкретные образцы. Например, молодая писательница Му Мин вводит термин «схождение» (confluence) для описания того, как научная фантастика объединяет и реконструирует логические системы науки, технологий, истории и мифологии. Она акцентирует внимание не на концепции «атаки посредством сокращения размерности пространства»[5], представленной в трилогии Лю Цысиня «Воспоминания о прошлом Земли», а на том, как научная фантастика может систематически вовлекаться в процесс «увеличения размерности» в мышлении. Сложность технологического воображения, а также этическая забота о других находят отражение в этом «увеличении размерности», которое, по сути, соответствует рефлексирующему мышлению Арендт.

Таким образом, в отличие от предшественников, новое поколение китайских писателей-фантастов не делает ставку на иронию или дистопию как основные литературные приемы. Они не просто предостерегают, но предлагают решения текущих и будущих проблем, связанных с этикой техники. Используя воображение, эти авторы стремятся активно участвовать в создании новых повествований о технологиях, которые требуют глубокой этической рефлексии. Как подчеркивает Му Мин, «нарратив реален; воображение делает человека человеком» [12, с. 20].

[5] В третьей книге трилогии Лю Цысиня «Вечная жизнь смерти» речь идет о новом мощном оружии неземной цивилизации – «сокращении размерности пространства». Такой тип оружия медленно переводит Солнечную систему из трехмерного в двумерное пространство, полностью разрушая ее. В настоящее время понятие «атаки с помощью сокращения размерности пространства» стало популярным в Китае и превратилось в метафору для обозначения непостижимого неравенства сил между космическими цивилизациями, стоящими на разных этапах технологического развития. Она иллюстрирует уязвимость существования структур низшего уровня при столкновении с экзистенциальными угрозами, выходящими за рамки их понимания или способностей им противостоять. *(Примеч. авт.)*

5. Слияние с воображением: китайские философские архетипы и дизайн ИИ

Является ли создание технологий и технологических систем исключительно продуктом Запада? Могут ли традиционные не-западные культурные системы находиться в гармонии с современными естественными науками? Эти вопросы давно беспокоят как китайских, так и западных ученых. «Великий вопрос Джозефа Нидэма» как раз об этом: почему Древний Китай, несмотря на свои технологические достижения, так и не стал колыбелью современной науки?[6] В современной китайской научной фантастике вопрос Нидэма может быть переформулирован следующим образом: как автохтонная китайская культура может быть интегрирована в современную науку?

В 2022 году в одном из китайских театров была поставлена пьеса «Нарушение симметрии», в которой рассказывалось о непростых судьбах Е Цисуня, У Даю, У Цзяньсюна, знаменитых китайских физиков XX века. Они работали над теорией нарушения симметрии в естествознании и добились выдающихся результатов, достойных нобелевских премий. Однако их жизнь была наполнена трагическими событиями из-за политических потрясений, изгнания, жизни на чужбине, расовой и гендерной дискриминации. Таким образом, принцип нарушения симметрии наблюдается не только в науке, но и судьбах людей. Подобно знаменитой пьесе М. Фрейна «Копенгаген», «Нарушение симметрии» переносит математические структуры современной физики в многомерные театральные нарративы. Но в китайской пьесе присутствует еще одна важная тема, не связанная с политикой, а именно, могут ли китайцы внести вклад в развитие естественных наук? Эпоха Просвещения и современная научная революция берут свое начало в Европе; западные художественные произведения и научная фантастика, основанная на научном воображении, естественным образом обладают определенной культурной или политической легитимностью. Китайская научная фантастика ищет обоснование этой легитимности в собственной традиции.

Му Мин в повести «Кузница снов» обращается к древнекитайскому периоду «Вёсны и Осени», чтобы изучить различные культурные архетипы (или философские школы) для проектирования искусственного интеллекта. Сюжет исследует потенциал и этические возможности современного дизайна ИИ через дифференцированные стратегии китайской философии. Научная основа рассказа базируется на двух подходах в ИИ: модели, основанной на правилах, и машинном обучении [12, с. 98]. Произведение объединяет эти подходы в спекулятивной интерпретации китайских культурных архетипов.

Три мужских персонажа символизируют три интерпретационных пути когнитивного «увеличения размерности»:

Во-первых, Гун Инь Шан Ян – последователь конфуцианства; он обучает людей посредством ритуала. Движимый стремлением к прибыли, он применяет «конфуцианские обряды», обучая марионеток (деревянных роботов) так же, как обучают рабов, стремясь при этом разработать когнитивные модели.

Во-вторых, Гуншу Пин – последователь моизма. Его базовая логика сродни современной вычислительной дедукции, направленной на то, чтобы «сплести» архитектуру снов/мечтаний в сознании марионетки. Структура их действий зависит от трех основных режимов «и-или-не», образованных комбинациями черных и белых нитей, которые накладываются друг на друга для создания концептуальных схем. Режим автономного обучения марионеток посте-

[6] Джозеф Нидэм (1900–1995) – известный британский ученый, историк науки, синолог, известный своими научными работами, посвященными истории китайской науки и техники. В центре его внимания была проблема, которую позже назвали «Великим вопросом Нидэма: почему и как Китай уступил свое научно-техническое лидерство западным странам? Другими словами, почему Ньютон появился в Европе, а не в Китае? *(Примеч. ред.)*

пенно развивается от простых правил к многоуровневым сетям, переходя от механики, основанной на правилах, к моделям глубокого обучения.

«Кузница снов» интерпретирует сверточный алгоритм глубокого обучения как «ритуал рекурсии». Высшей формой цикличности является рекурсия. Когда рекурсия достигает своей полноты, она обретает «высшую красоту», но одновременно выявляет как неполноту (в соответствии с теоремами Гёделя о неполноте), так и замкнутость формальных систем – самореферентность. Повесть объясняет замкнутость конфуцианских ритуалов и эфемерность снов, подчеркивая, что пути Гун Инь Шан Яна и Гуншу Пина не могут преодолеть самореферентный тупик.

В-третьих, Цюй Фуцзи опирается на древнюю мифологическую логику шаманов царства Чу, чтобы предложить новую интерпретацию индивидуальных, национальных и космологических нарративов. Шаман не представляет собой «донаучную» систему правил, а скорее ищет альтернативные интерпретационные подходы, выходящие за пределы установленных правил. Подход Цюя к шаманству тесно связан с логикой свободной игры воображения: существуют лишь разные методы и пути изначального (у), без универсальных правил и систем. Нарратив воображения включает в себя многократную реконструкцию архетипов. Таким образом, «Кузница снов», укорененная в китайском контексте, гипотезирует три взаимосвязанных архетипа, формирующих историческое развитие: 1) утилитарные конфуцианские ритуалы; 2) дедуктивное, моистское создание снов и 3) нарративная реконструкция шаманских ритуалов царства Чу.

Му Мин объединяет перспективы конфуцианских ритуалов и сновидений с основанной на правилах моделью и моделью машинного обучения ИИ. Рефлексируя над жестокостью, заложенной в конфуцианских ритуалах, и ограничениями создания снов, она размышляет о технологических и этических дилеммах интеллектуального производства. В конечном итоге Му Мин предполагает, что за образом шамана скрывается другой архетип – женщина, которая символизирует одновременно силу и беспомощность, нулевую точку (начало). Логика «деликатной заботы в тени и с помощью мягкости» становится этическим разрешением «Кузницы снов».

Коротко говоря, Му Мин использует воображение для достижения двух важных целей. Во-первых, она помещает две школы ИИ – модель на основе правил и машинное обучение – в контекст классической китайской философии, демонстрируя интеграцию технологической и культурной логики через связующую роль воображения. Во-вторых, повествование исследует возможности конфуцианства, моизма и шаманских традиций царства Чу в объяснении создания искусственного интеллекта. Это служит убедительным исследованием этики ИИ с акцентом на Другого за пределами западной традиции («Трех законов робототехники Азимова).

6. Материальное воплощение воображения: технологические инновации, соединенные с восточными традиционными ремеслами

Если концептуальные структуры не-западных архетипов, таких как «обряд», «сон», «шаман», могут быть соединены с абстрактными алгоритмами, то и материальное воплощение не-западных культур способно создавать уникальные технологические объекты, формирующие конкретные миры, где различные научные ландшафты порождают специфические моральные и этические дилеммы. В отличие от повествований, которые имитируют западные шаблоны или создают поверхностные экзотические описания не-западных материальных культур, современные китайские авторы научной фантастики пытаются творчески связать воедино традиционное мастерство и жизненные реалии маргинальных социальных слоев с современными технологиями. Этот подход подчеркивает материальную «конвергенцию», которая выходит за рамки простого символического представления, взаимодействуя с конкретными технологическими и культурными практиками.

Рассказ Му Мин «Извивающаяся лента» посвящен искусству работы с нефритом, китайской живописи и китайской геомантии[7], отражая синтез китайской эстетики и технологических объектов. Повесть заимствует когнитивную логику ленты Мёбиуса и бутылки Клейна из римановой геометрии, чтобы исследовать топологию времени и пространства, где конечное содержит бесконечное. В этом контексте барочный стиль с его тяжеловесными и сложными украшениями в западном искусстве заменяется мягкостью и пустотелой резьбой китайского дизайна. Вместо драматических топологических операций, характерных для нефритовых изделий и садостроительства, концепция «извивающейся» формы символизирует плавное расширение и сжатие. Если барокко насыщает пространство до крайности, то «извивающаяся» эстетика учитывает пустоту как субстанцию, воплощая более статичное и эфемерное выражение материальных форм.

Похожие идеи представлены в виртуальной игре «Отражения», вдохновленной романом «Сон в красном тереме». Игра создает вложенные пространства и позволяет погрузиться в восточные топологические взаимодействия. Техническая сложность сочетается с уравновешенным и интроспективным настроем, отражая видимое через невидимое. Хотя математическая основа «извивающейся» концепции может напоминать барокко, ее материальное воплощение раскрывает уникальные коннотации китайской культуры. Используя гибкость медиума, «*Извивающаяся лента»* применяет методы «мягкой резьбы» и «выемочной техники» в работе с нефритом, а также идеи «взаимного отрицания» и «включения» в проектировании садов, объединяя их с современными математическими операциями и технологическими изобретениями.

Данная история не уклоняется и от обсуждения политического хаоса и народных страданий. Ущерб и унижение, пережитые учеными, усиливают их стремление к созданию топологического пространства, способного сохранять жизнь. В финале отец и дочь обретают взаимопонимание через искривленное пространство-время, а нефрит и опустевший сад символизируют храбрость женщин и ученых перед лицом отчаяния. Технологические конструкции нефрита и сада представляют собой воплощение общего смысла, разделяемого женщинами и интеллектуалами от древности до наших дней.

Подобно нефритовому ремеслу, народное мастерство, основой которого является ручной труд, согласуется с современными технологиями. В произведении Му Мин «Теми руками» в качестве темы рассматривается традиционное бамбуковое мастерство, в частности тонкое бамбуковое плетение. Процессы расщепления, плетения и полировки бамбука находятся во взаимодействии между человеком и материальным миром, подчеркивая гибкость руки и бамбука. В рассказе это древнее мастерство – целенаправленных практик и калибровки – может быть интегрировано с современными структурами машинного обучения. Нейронные интерфейсы и базы данных сохраняют технику плетения пальцами. Человек и машина работают совместно, а культурные и ремесленные элементы напрямую переносятся в данные и когнитивные модели. Рассказ «Теми руками» подчеркивает ценность прикладной математики: если чистая теоретическая математика сравнима с метафизикой, то прикладная ближе к конкретным технологическим изобретениям и человеческому взаимодействию. Эта гармония народного ремесла и машинного обучения становится примирением двух поколений – традиционного и современного. Таким образом, технологии требуют основы в виде этической взаимной заботы и интерсубъективного понимания.

Произведения Чэнь Чжоу, такие как «Шесть раундов китайских шахмат» и «Захват власти», исследуют взаимодействие культурных и технологических систем. Используя шах-

[7] В данном рассказе под китайской геомантией понимается проектирование садов в соответствии с принципами фэншуй. *(Примеч. ред.).*

маты и календарь как когнитивную структуру, а также логику игры в го и китайскую медицину, Чэнь Чжоу показывает диалектическую связь между утопией и антиутопией в китайской интерпретации.

В рассказе Нок «На пути к неизвестному» представлено футуристическое общество на основе блокчейн-архитектуры. Нок описывает три слоя социального пространства: сеть сознания «Альянсовой цепи», где ментальное и материальное неразделимы; подземный мир «Частной цепи», который может вместить крайности разных групп людей, и «Публичную цепь» с открытым исходным кодом на искусственных островах, которая способствует созданию структуры сообщества, характеризующейся простым практическим интеллектом. В этом контексте блокчейн больше не является просто виртуальным токеном, а осязаемой социальной структурой для решения различных этических проблем. Нок также показывает, что простая децентрализация не обязательно может разрешить все общественные противоречия. Фундаментальная проблема заключается в консенсусе общественности, который требует рефлексивного самосознания индивидов.

7. Здравый смысл через воображение: расширение сознания для взаимодействия человека и технологий

Как мы можем способствовать творческому взаимодействию с технологиями и посредством технологий, чтобы действительно развивать интерсубъективное мышление? Этот этический вопрос, поднятый в научной фантастике, не решается путем концептуальной дедукции, но через использование воображения, размышления над уникальными случаями из реального мира. Эти нарративы пытаются достичь универсального уровня через конкретные, иллюстративные примеры.

Повесть «Фуга в зеркалах» Чэнь Чжоу описывает когнитивную дисфункцию субъекта. В частности, в ней представлены симптомы редкого состояния — полупространственного игнорирования[8] – через отсутствующие элементы интерьера, аномальную спиральную структуру природных раковин, вращающееся небо, неправильную орбиту кометы, диссонанс между левыми и правыми политическими силами. Бабушка главной героини страдает от этих симптомов, которые формируют ее восприятие физического пространства и психологическую дезориентацию памяти о Культурной революции. Ее болезнь вызвана политическими потрясениями, но ее спасение заключается не в восстановлении чувства пространства, а в достижении коммуникации в рамках различных психологических симптомов. Повесть напрямую отсылает к «Критике чистого разума» Канта и синтезу воображения, показывая, как бабушка соединяет два дезориентированных психических состояния через сенсорные связи и взаимодействие между восприятиями. Хотя ее когнитивный мир фрагментирован, она сохраняет свои прошлые знания и уникальные языковые выражения, основой которых является ганьский диалект. Она не переживает психический разрыв между прошлым и настоящим, реальностью и симптомами, наукой и неопределенными формами ганьского диалекта. Напротив, она поддерживает определенную стабильность в условиях дезориентации, неопределенности и трансформации.

«Фуга в зеркалах» создает сложную структуру с помощью различных средств: научного осмысления разломов, наслоений самосознания и литературных выражений ганьского диалек-

[8] Полупространственное игнорирование, или синдром одностороннего пространственного игнорирования (англ. – unilateral spatial neglect), является частым неврологическим расстройством после повреждения одного из полушарий головного мозга. В этом состоянии пациенты могут не замечать предметы, людей или даже собственное тело на пораженной стороне. В рассказе симптомы полупространственного игнорирования также возникают из-за сильного стресса, связанного с политическими событиями. Неспособность левого и правого полушарий мозга должным образом со-существовать и обрабатывать сигналы символизирует политическое разделение между левой и правой идеологиями. *(Примеч. авт.)*

та. Таким образом, Чэнь Чжоу представляет современный способ индивидуального выживания, где в сознании бабушки воображение сохраняет форму внутренней «интерсубъективности», чтобы противостоять репрессивному подавлению унифицированного нарратива. Это воображаемое переплетение фрагментированного восприятия позволяет Чэнь Чжоу исследовать этические вопросы о том, как технологии через свои коммуникативные структуры могут сохранить индивидуальное в коллективном.

Произведение Му Мин «Раскрась мир» обращается к проблеме общения в отношениях между родителями и детьми, используя концепцию «тетрахроматического зрения», чтобы исследовать сложности «сознательного языка» (conscious language) и социального взаимодействия. Главная героиня, женщина с тетрахроматическим зрением из-за генетической мутации, воспринимает более сложные визуальные образы, чем люди с обычным трихроматическим зрением. Однако эта способность отчуждает ее от семьи и друзей. С детства она носит специальные «корректирующие линзы», чтобы адаптироваться к «нормальному» миру и использовать общий язык. Однако ее переживания и выражения часто разобщены. Недоразумения между ней, матерью, отцом, ребенком и другими сохраняются из-за фундаментальных различий в восприятии. Главной героине приходится пройти сложный путь, чтобы довериться своему тетрахроматическому миру и через язык и эмпатию переосмыслить свой опыт, чтобы достичь подлинного общения и понимания. Таким образом, общение, поддерживаемое технологиями, требует долгого пути реконструкции опыта. Этические вызовы межличностного отчуждения проистекают из таких коммуникативных разрывов, а настоящие инновации в технологиях или ИИ должны стремиться к разрешению проблемы общего сопереживания и созданию новых общих чувств. Для Му Мин вклад женщин в коммуникацию более сложен, скрыт и творчески насыщен.

В другой повести «Кто может владеть луной?» Му Мин идет еще дальше. Мать главной героини подверглась преследованиям во время Культурной революции. После окончания техникума героиня входит в новую мультисенсорную цифровую индустрию и получает возможность изучать цифровое скульптурирование[9]. Процесс кодирования и графического дизайна в цифровом моделировании напоминает языковое выражение в повести «Раскрась мир» – он включает в себя слои значений и коммуникаций, позволяя при этом воплощать их на материальном уровне. Весь процесс напоминает ремесленные традиции, изображенные в повести «Теми руками», где работа главной героини является антиакселерационистской и антиоппортунистической: «Их труд был подобен труду древних плотников, каменщиков, портных и других ремесленников, поддерживаемых долгими периодами сосредоточенности, повторяющимся трудом и медленным, часто неприметным прогрессом» [12, с. 245].

Для Му Мин эта базовая логика ручного труда лежит в основе как технологических инноваций, так и этики технологий. Это перекликается с путем самопознания героини: жизнь – особенно жизнь женщины – никогда не бывает легкой; каждая проходит свой путь через тернии, чтобы найти новые способы общения с миром. Мораль технологий состоит в поддержке коммуникации для создания новых общих чувств. К концу истории героиня создает «коробку мечты», внутри которой реконструкция специфических чувств трансформируется в реконструкцию человечности как таковой. Ее решимость отражает философию Арендт: расширение мышления (или в целом интеллекта) не эгоцентрично, а представляет собой рефлексивное, коллективное и коммуникативное создание новых общих чувств. Это можно рассматривать

[9] Цифровое скульптурирование – вымышленная профессия будущего, изображенная в повести. Создание аватаров или сред в цифровом мире – это не просто процесс конвейерной сборки; оно требует художественного мастерства для создания цифрового объекта. В этом смысле цифровое скульптурирование можно рассматривать как мастерство (ремесло), которое соединяет цифровой мир и людей. В цифровом мире также отражается феноменологическая интерпретация мастерства.

как феминистское видение просвещения: медленное, деликатное освоение технологий, реконструкция «восходящей» модели общения – на пути к эмансипации совместного формирования человека и технологий (ИИ).

В рассказах Му Мин «Песок» и «Звезда» изображаются футуристические миры, которые перекликаются с «Кузницей снов». Так, древний божественный язык в форме программы напоминает шамана, а методы практической интерпретации – конкретную технологию. Высший замысел предстает как «сон» («мечта»). В рассказе «Звезда» вселенная и личность, наука и искусство пересекаются. Однако итог, представленный в виде замкнутого цикла однологичной сферы Дайсона[10], изолирует космическое начало за пределами созданного мира. Это проявление мужской крайности технологического нарратива, которое требует вмешательства иных перспектив. В рассказе «Песок» речь идет о том, кто видит сны (замкнутое на себе сознание творца), и дарителе снов (заботящийся о другом). Первый всегда замыкается на самом себе в финальном сне; второй же достигает другой границы когнитивного «обновления измерений» через взаимодействие с первым. Даритель снов обладает распределенными, освобождающими и богатыми наборами сенсорных интерфейсов с механизмом обратной связи. Это другая интеллектуальная модель, созданная человеком и глубоко с ним связанная. Даритель предстает в образе женщины и воплощает феминистские принципы; несет в себе стандартные черты киберпанка или постгуманистского дискурса. В итоге этот персонаж сохраняет свои оригинальные интерпретационные подходы и способен находить конструктивный общий смысл внутри человеческих нарративов. Вместе они (видящий сны и дарящий сны) образуют то, что Арендт назвала бы «расширенным разумом», устанавливая режим интеллектуального совершенствования, основанного на интерсубъективной рефлексии. Их взаимоотношения постепенно переходят от нарциссизма спящего и послушания дарителя к подлинному взаимодействию на основе равенства, эмпатии и взаимопонимания.

Заключение

Роль научной фантастики и воображения в формировании этических рамок ИИ невозможно переоценить. По мере того как ИИ продолжает развиваться часто непредсказуемыми способами, именно сила воображения, особенно в спекулятивной фантастике, создает пространство для исследования этики и всеобщего морального чувства. Научная фантастика позволяет нам взаимодействовать со сложностями познания, морали и взаимодействия между человеком и технологиями, предлагая творческую платформу для размышлений о вопросах, которые нормативные этические рамки, основанные на антропоцентризме, могут упускать из виду. В эпоху Просвещения был впервые выявлен независимый и творческий потенциал воображения, а далее через призму философии Канта и Арендт мы показали, как воображение способствует более глубокому этическому взаимодействию с «другими» и противодействует рискам морального застоя в развитии ИИ. Кроме того, интеграция не-западных перспектив демонстрирует, как культурные архетипы и традиционные этические системы могут предложить альтернативные пути для развития этики ИИ, акцентируя внимание на замедлении, эмпатии и интерсубъективных связях. В конечном итоге именно процесс воображения позволяет создать более целостную и гибкую этическую основу для ИИ, которая учитывает культурные, социальные и материальные измерения технологий. Именно через эту призму воображения и предвидения мы можем построить более гармоничное технологическое будущее с этической точки зрения.

[10] Чем более развита космическая цивилизация, тем больший доступ к энергии ей нужен. В 1960-х годах 20 века американский физик-теоретик Фримен Дайсон (Freeman John Dyson) предложил идею гипотетической астроинженерной мегаструктуры, которая могла бы полностью охватить звезду и получать от нее всю энергию. Эта мегаструктура получила название «сфера Дайсона». *(Примеч. авт.)*

Список литературы

1. Kant, I. Critique of Pure Reason, translated by Paul Guyer and Allen W. Wood / I. Kant. – Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

2. Kant, I. Critique of the Power of Judgment, translated by Paul Guyer and Eric Matthews / I. Kant. – Cambridge: Cambridge University Press, 2000.

3. Deleuze, G. Desert Islands and Other Texts (1953–1974), translated by Michael Taormina / G. Deleuze. – Los Angeles: Semiotext(e), 2004.

4. Deleuze, G. Kant's Critical Philosophy: The Doctrine of the Faculties, translated by Hugh Tomlinson and Barbara Habberjam / G. Deleuze. – London: Athlone Press, 1984.

5. Wellner, G. Can Algorithms Imagine? / G. Wellner // The Philosophy of Imagination: Technology, Art, and Ethics, edited by Galit Wellner, Geoffrey Dierckxsens, and Marco Arienti. – London: Bloomsbury Academic, 2024. – P. 30-41.

6. Heidegger, M. Off the Beaten Track, translated by Julian Young and Kenneth Haynes / M. Heidegger. – Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

7. Heidegger, M. The Question Concerning the Thing: On Kant's Doctrine of the Transcendental Principles / M. Heidegger; translated by James D. Reid and Benjamin D. Crowe. – Lanham, MD: Rowman & Littlefield, 2018.

8. Heidegger, M. Kant and the Problem of Metaphysics, translated by Richard Taft / M. Heidegger. – Bloomington: Indiana University Press, 1997.

9. Arendt, H. Lectures on Kant's Political Philosophy, edited by Ronald Beiner / H. Arendt. – Chicago: University of Chicago Press, 1989.

10. Arendt, H. Eichmann in Jerusalem: A Report on the Banality of Evil / H. Arendt. – London: Penguin Books, 2006.

11. Tajalli, P. AI Ethics and the Banality of Evil / P. Tajalli // Ethics and Information Technology. – 2021. – № 23. – P. 447–454.

12. Mu Ming. The Serpentine Band. Shanghai: Shanghai Literature and Art / Mu Ming. – Publishing House, 2023.

References

1. Kant, I. Critique of Pure Reason, translated by Paul Guyer and Allen W. Wood / I. Kant. – Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

2. Kant, I. Critique of the Power of Judgment, translated by Paul Guyer and Eric Matthews / I. Kant. – Cambridge: Cambridge University Press, 2000.

3. Deleuze, G. Desert Islands and Other Texts (1953–1974), translated by Michael Taormina / G. Deleuze. – Los Angeles: Semiotext(e), 2004.

4. Deleuze, G. Kant's Critical Philosophy: The Doctrine of the Faculties, translated by Hugh Tomlinson and Barbara Habberjam / G. Deleuze. – London: Athlone Press, 1984.

5. Wellner, G. Can Algorithms Imagine? / G. Wellner // The Philosophy of Imagination: Technology, Art, and Ethics, edited by Galit Wellner, Geoffrey Dierckxsens, and Marco Arienti. – London: Bloomsbury Academic, 2024. – P. 30-41.

6. Heidegger, M. Off the Beaten Track, translated by Julian Young and Kenneth Haynes / M. Heidegger. – Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

7. Heidegger, M. The Question Concerning the Thing: On Kant's Doctrine of the Transcendental Principles / M. Heidegger; translated by James D. Reid and Benjamin D. Crowe. – Lanham, MD: Rowman & Littlefield, 2018.

8. Heidegger, M. Kant and the Problem of Metaphysics, translated by Richard Taft / M. Heidegger. – Bloomington: Indiana University Press, 1997.

9. Arendt, H., Lectures on Kant's Political Philosophy, edited by Ronald Beiner / H. Arendt. – Chicago: University of Chicago Press, 1989.

10. Arendt, H. Eichmann in Jerusalem: A Report on the Banality of Evil / H. Arendt. – London: Penguin Books, 2006.

11. Tajalli, P. AI Ethics and the Banality of Evil / P. Tajalli // Ethics and Information Technology. – 2021. – № 23. – P. 447–454.

12. Mu Ming. The Serpentine Band. Shanghai: Shanghai Literature and Art / Mu Ming. – Publishing House, 2023.