

# СОЦИАЛЬНЫЕ ПРАКТИКИ

DOI: 10.31857/S0236200725010076

©2025 Р.Т. АЛИЕВ

## МЕТАСИМУЛЯКР И ИИ-СИМУЛЯЦИЯ: ЧЕЛОВЕК, МЕДИА, ИНТЕРФЕЙСЫ



Алиев Растиэм Туктарович — кандидат исторических наук, научный сотрудник Института философии.

Санкт-Петербургский государственный университет.

Российская Федерация, 199034 Санкт-Петербург, Менделеевская линия, д. 5;

научный сотрудник Лаборатории критической теории культуры.

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики — Санкт-Петербург».

Российская Федерация, 190068 Санкт-Петербург, Канал Грибоедова наб., д. 123, лит. А.

ORCID 0000-0003-2812-7655

rtaliev@hse.ru

**Аннотация.** В данном эссе рассматриваются изменения в восприятии реальности и искусства в условиях цифровой эпохи, когда внедрение искусственного интеллекта и алгоритмических процессов становится неотъемлемой частью нашего взаимодействия с медиасредой. Введено понятие метасимулякра, который представляет собой гибридную форму симуляции, выходящую за рамки классических представлений о знаках и их связи с реальностью. Метасимулякры не просто воспроизводят реальность, но активно ее преобразуют, меняя характер символов и значений в цифровом мире. Автор анализирует, как метасимулякры трансформируют характер творчества, превращая его в сложный симбиоз человека и технологий, где алгоритмы становятся активными соавторами, напрямую влияющими на конечный результат.

Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского научного фонда (РНФ) в рамках научного проекта № 23-78-10046 «Интерфейс как среда жизни: факторы интеграции», реализуемого в СПбГУ.

Рассматривается, как взаимодействие человека и алгоритмов приводит к изменению творческого процесса, который становится более алгоритмически определенным и приобретает гибридный характер.

Особое внимание уделено тому, как цифровая информация и технологии становятся новой средой существования, которая требует адаптации и переприсвоения через бриколажную практику. Бриколаж рассматривается как способ присвоения и использования цифровых ресурсов для выживания и устойчивого существования в новой информационной стихии. Также обсуждаются изменения в представлениях о реальности, символах и уникальности творческого акта в контексте постгуманизма, где человеческое и машинное взаимодействуют, создавая гибридные формы искусства. Основной акцент делается на изменениях в природе символов, значений и в восприятии искусства как демократичного, доступного и адаптивного инструмента взаимодействия с окружающим миром, что ставит под вопрос традиционные представления о творческом акте и уникальности художественного произведения.

**Ключевые слова:** метасимулякр, искусственный интеллект, симуляция, медиа, цифровая среда, бриколаж, постгуманизм, творчество, алгоритмы, интерфейсы.

**Ссылка для цитирования:** Алиев Р.Т. Метасимулякр и ИИ-симуляция: человек, медиа, интерфейсы // Человек. 2025. Т. 36, № 1. С. 102–120. DOI: 10.31857/S0236200725010076

Р.Т. Алиев  
Метасимулякр  
и ИИ-симуляция:  
человек, медиа,  
интерфейсы

**И**скусственный интеллект и алгоритмы стали неотъемлемой частью нашего взаимодействия с медиа, и их влияние на природу реальности и символов вызывает множество вопросов. Сегодня медиа не просто передают информацию — они активно формируют нашу картину мира, трансформируя ее в соответствии с логикой, заложенной в алгоритмы. Это ставит под сомнение наше понимание реальности: можем ли мы по-прежнему рассматривать символы и образы, с которыми взаимодействуем, как нечто подлинное, или они теперь являются лишь результатом алгоритмических манипуляций? В эпоху постправды, когда грань между фактами и фейками становится все более размытой, мы сталкиваемся с феноменом «фейкта» — неразличимости факта и фейка в цифровом опыте, как описывает К.А. Очеретянский: «фейк в цифровом опыте способен сказать больше о социальном воображении, о коллективных надеждах и страхах, об аффектах, чем факты, которые говорят только о самих себе» [Очеретянский, 2019: 34].

Символы и образы, которые предлагают современные медиа, зачастую не отражают реальную сущность, а скорее соответствуют ожиданиям и аффективным потребностям аудитории, утомленной информационным изобилием. Факты и фейки переходят друг в друга, создавая новую реальность, где истина определяется не объективностью, а привлекательностью. Искусственный интеллект не только

влияет на способы создания и потребления информации, но и меняет ее природу. Символы, которыми мы привыкли оперировать, становятся все более пластичными; их значение меняется в зависимости от алгоритмического контекста, в который они погружены. Примером такого взаимодействия являются голосовые ассистенты, такие как Siri или Алиса. Взаимодействие с ними создает симуляцию диалога, которая воспринимается пользователем как естественное общение, хотя на самом деле это всего лишь результат алгоритмического исполнения шаблонов. Такие «диалоги» можно считать искусственными объектами взаимодействия, которые имеют значение только в контексте конкретного взаимодействия и не существуют вне его. Реальность, представленная нам медиа, оказывается податливой и изменчивой. Это приводит к тому, что наши представления о мире все больше зависят от программного кода и математических моделей, лежащих в основе алгоритмов, формирующих наш опыт [Couldry & Hepp, 2018].

Тем самым внедрение искусственного интеллекта ставит перед нами новые вопросы о сущности символов и их отношении к реальности. Является ли символ по-прежнему представителем чего-то реального, или он превращается в продукт алгоритмической симуляции, лишенный собственной сущности и значения? Как изменилось наше понимание искусства в эпоху, когда творения генерируются машинами по промтам<sup>1</sup>, а не создаются человеком без машинного алгоритмического вмешательства? Эти вопросы требуют определенного осмысления, так как они касаются не только искусства и медиа, но и нашего восприятия реальности в целом.

## Искусственный интеллект и иллюзия реальности в цифровую эпоху

Генеративные творения искусственного интеллекта бросают вызов классическим представлениям об искусстве, радикально пересматривая роль авторства и творчества. В традиционном понимании искусство основывалось на интуиции, уникальности и личном видении художника, который вкладывал свою душу в процесс создания произведения. Однако с приходом искусственного интеллекта и алгоритмических методов генерации эти основы подвергаются серьезному сомнению.

Теперь творчество — это не только вопрос вдохновения, но и алгоритмических решений, запограммированных на основании

<sup>1</sup>Под этим термином мы понимаем текстовую подсказку или задание, которое используется для взаимодействия с языковой моделью. Промт может включать инструкции, вопросы или любые другие запросы, направленные на получение осмысленного и соответствующего контекста ответа от модели. Чем точнее и подробнее формулируется промт, тем более качественный и релевантный ответ может быть сгенерирован.

больших массивов данных [Cetinic & She, 2022]. Искусственный интеллект становится активным соавтором, создающим произведения, в которых человеческий замысел лишь инициирует процесс, а все последующие этапы выполняются машиной. Творческий акт перестает быть монопольным правом человека, превращаясь в результат симбиоза между алгоритмами и субъектом. Такое положение вещей вызывает важные вопросы: можно ли по-прежнему считать искусство продуктом индивидуального гения, если значительная часть процесса творения контролируется машиной? Или же мы имеем дело с новой, гибридной формой творчества, где авторство разделено между человеком и искусственным интеллектом, и где значимость произведения определяется не только замыслом, но и математическими моделями, управляющими его реализацией?

Искусственный интеллект не создает произведение искусства в изоляции, он тесно связан с человеком, который задает начальные параметры и намерение через промты. Однако это взаимодействие имеет свои ограничения: субъективное влияние человека строго ограничено рамками программного кода и тем, как алгоритмы обучены воспринимать и интерпретировать данные. Ограничение творческого вклада субъекта приводит к тому, что произведение оказывается в значительной степени зависимым от структуры и базы данных, на которых строится ИИ, что поднимает вопросы о степени свободы и творческой оригинальности в таком процессе.

Как утверждается в исследовании А. Нуруды и его коллег, современное искусство с использованием ИИ действительно порождает критику из-за ограниченности воображения и креативности, так как многие аспекты творчества контролируются алгоритмами, а не самим художником: «критика сосредоточена на ограниченном воображении и творческой свободе художников при использовании ИИ как медиума для создания произведений искусства» [Nurveda et al., 2023: 116]. Таким образом, возникает вопрос, насколько можно говорить о «творческом акте», когда существенная часть процесса контролируется машинными алгоритмами. Можно прийти к консенсусу, что ИИ предлагает новые платформы для художественного выражения, представляя собой объединение компьютерной мощности и человеческого творчества, где художники работают с алгоритмами, чтобы создавать новые формы [ibid.: 117].

Промты, заданные субъектом, становятся своеобразными точками входа (интерфейсом) в творческий процесс, который затем разворачивается под управлением алгоритмов. Этот процесс требует переосмысления самого понятия творчества: уже недостаточно говорить о нем как о чисто человеческом акте. Теперь творчество включает в себя взаимодействие человека с машинами, в котором алгоритмы не просто выполняют команды, а активно интерпретируют и

Р.Т. Алиев  
Метасимулякр  
и ИИ-симуляция:  
человек, медиа,  
интерфейсы

развивают идеи, предложенные человеком. Например, использование алгоритмов, таких как DALL-E или Midjourney, для генерации изображений по текстовым запросам подразумевают под собой взаимодействие между человеком, задающим контекст, и ИИ, создающим визуальное представление, что приводит к возникновению нового объекта, который существует исключительно как продукт работы алгоритма, но может быть интерпретирован в культурном и эстетическом контексте. Это симбиоз, в котором алгоритм становится партнером, а не просто инструментом, что бросает вызов традиционным представлениям о роли автора и о природе самого акта творения.

В этом контексте возникает необходимость переосмыслиния не только творчества, но и самого характера создаваемых символов и знаков. Именно для этого мы предлагаем новую оптику для анализа возникающих проблем и вводим понятие **метасимулякра**. Метасимулякры можно рассматривать как новую форму знаков, которые симулируют реальность, но остаются продуктами **машинных** алгоритмических процессов. Они существуют на стыке человеческого намерения и алгоритмического исполнения, что делает их одновременно пустыми, лишенными самостоятельного означаемого, и значимыми в контексте цифровой эпохи. Эта амбивалентность метасимуляков отражает более широкую динамику нашего времени. Их значение не фиксировано, а возникает благодаря контексту использования и интерпретации пользователем, который вкладывает в них смысл. Метасимулякры становятся значимыми не сами по себе, а через процесс взаимодействия, выступая в роли гибких и адаптивных символов, которые демонстрируют новую логику цифрового общества, где реальность симулируется и создается через взаимодействие человека и алгоритмов.

Метасимулякры представляют собой новую форму симуляции, которая выходит за рамки классических симуляков, описанных Жаном Бодрийяром [Бодрийяр, 2015]. В отличие от них, статичных и утрачивающих связь с реальностью, метасимулякры создаются с помощью искусственного интеллекта, что делает их динамичными, алгоритмическими и интерактивными. Они формируются на основе запросов субъекта, и в этом заключается их уникальность. Метасимулякр можно сравнить с понятием диссимуляции, когда воплощаемые образы не имеют референта в физической реальности, а существуют исключительно в рамках экранного пространства [Очеретянный, 2014: 73]. Метасимулякр не имитирует и не замещает реальность, но предоставляет инструменты для ее построения по собственным законам, заимствуя визуальные и концептуальные элементы, характерные для цифрового контекста.

Эти метасимулякры создают новую форму реальности, где творчество перестает быть чисто человеческим актом, так как результат процесса создания метасимулякра определяется не только намерением субъекта, но и алгоритмами, которые выполняют и интерпретируют

этот замысел. Виртуальная архитектура, создаваемая с помощью параметрического дизайна и алгоритмов ИИ, является отличным примером: архитекторы используют алгоритмы для разработки форм, которые адаптируются к различным функциональным требованиям и условиям среды. Итоговые проекты воплощают не только человеческое видение, но и алгоритмическую логику, что делает их метасимуляками. Они являются примером того, как алгоритмы и данные влияют на конечный результат, превращая творческий процесс в сотрудничество между человеком и машиной. В этом контексте важно отметить наблюдения Жана-Франсуа Лиотара из проекта “Les Immatériaux”. Лиотар утверждает, что в современном мире информация уже не является формой, подлежащей интерпретации, а становится энергией, с которой нужно научиться жить. Информация больше не нуждается в понимании, она просто существует — вне значения, как и симулякры, которые ни к чему не отсылают и не замещают реальность [Lyotard, 1996]. Метасимулякры становятся инструментами для адаптации к этой новой «нематериальной» среде, где они предлагают набор возможностей для конструирования реальности, не отсылая к ней напрямую.

Интерактивная природа метасимуляков подразумевает, что субъект инициирует процесс создания, задавая исходные параметры через промты, но итоговый результат предопределен логикой, заложенной в искусственный интеллект. Алгоритмы обрабатывают запросы и генерируют результаты в соответствии с базами данных и математическими моделями, что ограничивает степень свободы и непредсказуемости в этом процессе. Как отмечают Э. Цетиник и Дж. Ши: «несмотря на возможности создания нового взаимодействия, ограничения алгоритмов и их зависимость от заложенных данных приводят к вопросам о значении творческой свободы и уникальности в таком процессе» [Cetinic & She, 2022: 10]. Это взаимодействие между субъектом и алгоритмом создает видимость индивидуальности и уникальности, но на самом деле остается в рамках заранее определенных параметров и возможностей, заложенных разработчиками искусственного интеллекта. Алгоритмический компонент вносит значимые изменения в способы восприятия и формирования медиаконтента, делая его более адаптивным и отзывчивым на запросы, но в то же время подчиненным программной логике. Это бросает вызов традиционным представлениям о творчестве и авторстве, ставя под сомнение идею уникального творческого акта, который принадлежит только человеку. В эпоху метасимуляков искусство становится результатом совместного действия человека и алгоритма, где творчество — это не только вдохновение, но и вычисление, а реальность — не только отражение, но и трансформация.

Однако возникает важный вопрос: насколько наш естественный язык, с помощью которого мы взаимодействуем с искусственным

Р.Т. Алиев

Метасимулякр  
и ИИ-симуляция:  
человек, медиа,  
интерфейсы

интеллектом, ограничен в описании реальности? Можно ли считать его системой симуляков, то есть символическим началом несуществующей реальности? Естественный язык, как и любые другие символические системы, стремится структурировать и упрощать сложные аспекты мира, но это неизбежно приводит к потере части его многогранности и тонкости. Язык, с помощью которого мы описываем реальность, сам по себе может быть ограничен, создавая иллюзию полноты и объективности, в то время как на самом деле он лишь частично отражает то, что мы пытаемся выразить. Чтобы лучше понять этот вопрос, проведем мысленный эксперимент: представим, что мы даем искусственному интеллекту один и тот же промт в одинаковых условиях. Будут ли результаты одинаковыми? Если да, это будет свидетельствовать о том, что язык моделей ИИ, как и наш собственный, обладает алгоритмической природой, а его выражение строго предопределено заложенными правилами и шаблонами. Это говорит о том, что наш естественный язык ограничен в своем творческом потенциале и не способен в полной мере передавать разнообразие и оригинальность, которые мы часто связываем с человеческим творчеством. С другой стороны, если результаты отличаются, это будет свидетельствовать о наличии вариативности в работе ИИ и о том, что система способна генерировать уникальные ответы на основе сложных взаимодействий между данными и алгоритмами. Однако такой исход также поднимает вопрос о недостаточности нашего языка для точного описания и понимания реальности, создаваемой ИИ. Язык как инструмент взаимодействия оказывается не в состоянии точно выразить весь спектр возможных состояний и контекстов, которые может интерпретировать и генерировать ИИ. Это говорит о том, что язык — не фиксированная система отражения реальности, а пластичный и податливый инструмент, который зависит от контекста и алгоритмической интерпретации.

Как утверждает А. Ньюбаэр: «искусственному интеллекту (ИИ) предполагается симулировать человеческий интеллект, чтобы поддерживать или даже расширять способности людей» [Neubauer, 2021]. В контексте постгуманизма технологии перестают восприниматься как просто инструменты, находящиеся в руках человека; они становятся равноправными партнерами, участвующими в творческом процессе. Тогда метасимулякры представляют собой отражение постгуманистической реальности, в которой границы между человеком и технологией стираются, а их взаимодействие становится основой для новых форм творчества и восприятия мира. Хорошим примером подобного является сюжет сериала «Мир дикого Запада» (Westworld, 2016–2022), где технологии выходят из-под контроля, и границы между человеком и машиной становятся настолько размытыми, что подлинное значение теряется, а симуляция начинает определять реальность. В постгуманистической перспективе исчезает разделение на субъект и объект,

на создателя и инструмент. Метасимулякры — это результат коллaborации, где человеческое воображение и алгоритмическая обработка данных объединяются для создания нового художественного опыта. Интерфейс перестает быть просто мостиком между человеком и технологией — именно человек задает направления, вводит параметры, инициирует процесс через промты, а технологии превращают эти идеи в материальную форму. Это новое партнерство меняет природу творчества и авторства, размывая границы между искусственным и органическим, между созданным и симулированным.

Современные медиа и искусственный интеллект оказывают глубокое влияние на наше восприятие реальности и символов, формируя новую парадигму взаимодействия человека с окружающим миром. Искусственный интеллект и метасимулякры создают новую форму симуляции, в которой символы теряют свою связь с реальностью и становятся результатом алгоритмических процессов, точно так же как в романе Филипа Дика «Мечтают ли андроиды об электроовцах?» (Do Androids Dream of Electric Sheep? 1968), где созданные репликанты — нечто большее, чем просто копии людей. Они стали воплощением симуляции, которая выходит за рамки оригинала, задавая вопросы о значении жизни и подлинности чувств. Такие интерактивные и адаптивные знаки, несмотря на кажущуюся уникальность, остаются пустыми по своей сути, поскольку их содержание определяется заранее установленными алгоритмами и данными. Из этого следует, что взаимодействие с медиа и искусственным интеллектом становится все более иллюзорным, ставя под сомнение наше традиционное понимание творчества, авторства и истинности символов в цифровую эпоху.

## **От симуляков до метасимуляков: как технологии превращают творчество в иллюзию**

На заре своего появления фотография воспринималась как угроза традиционному искусству, поскольку ее реалистическая точность казалась способной полностью заменить живопись, лишив ее значимости. Возник страх, что искусство, долгое время сохранявшее высокий статус, потеряет свою уникальную роль в запечатлении реальности. В. Беньямин подчеркивал, что искусство, становясь доступным для массового производства, меняет свою природу [Benjamin, 2018]. Сама «aura» произведения (его уникальность и неповторимость) претерпевает трансформацию, когда произведение больше не существует в единственном экземпляре, а может быть воспроизведено в бесконечном числе копий. Но это не означает исчезновение искусства; напротив, оно становится доступным для большего числа людей, переставая быть объектом элитарного потребления. Искусство теряет свою

Р.Т. Алиев

Метасимулякр  
и ИИ-симуляция:  
человек, медиа,  
интерфейсы

аристократическую исключительность и становится частью массовой культуры. Это изменение восприятия не уничтожает искусство, а делает его более демократичным, приближая к каждому человеку. Со временем стало понятно, что фотография не уничтожила живопись, а трансформировала ее задачи. Вместо стремления к реалистичному воспроизведению мира живопись сместила фокус в сторону экспрессии, абстракции и новых форм самовыражения. Художники начали исследовать внутренний мир человека, эмоциональные и концептуальные аспекты, что открыло новые горизонты для искусства. Фотография не ознаменовала его конец, а спровоцировала его развитие, заставив художников искать новые пути для выражения своих идей и чувств.

Позднее Л. Манович развил эти идеи, обращая внимание на цифровые медиа, которые, по его мнению, не являются просто новым способом передачи информации. Цифровые технологии меняют саму структуру взаимодействия человека с искусством, где интерфейс становится ключевым посредником, преобразующим опыт восприятия [Манович, 2017]. В отличие от традиционных форм медиа, цифровые платформы позволяют не просто смотреть или слушать — они требуют участия, вовлеченности, создавая интерактивный процесс. В этом смысле цифровые медиа не только расширяют доступ к произведениям искусства, но и трансформируют опыт восприятия, делая его более многослойным и динамичным. Взаимодействие данных и интерфейса позволяет человеку становиться частью процесса, а не просто наблюдателем, что вновь переопределяет природу искусства и его роль в обществе.

Переход от фотографии к цифровым медиа демонстрирует, как каждое новое технологическое средство трансформирует, а не уничтожает существующие формы искусства, открывая новые возможности для выражения и восприятия. То же самое происходит и с искусственным интеллектом. Однако здесь наблюдается деградация значимости интерфейса, который сводится либо к чату с ИИ, либо к голосовому управлению, либо к интеграции ИИ в другие технологические гаджеты. Искусственный интеллект становится своего рода «призраком», вечно наблюдающим за субъектом и постоянно присутствующим рядом. Это меняет характер взаимодействия человека с технологиями, делая его более интуитивным, но одновременно менее осозаемым и конкретным. Стоит произнести рядом с Яндекс-колонкой имя Алиса, как она тут же отзывается, появляясь будто из ниоткуда, словно призрак маньяка из фильма ужасов, когда подростки ночью, стоя у зеркала в ванной, трижды произносят его имя. Все эти особенности искусственного интеллекта, если перефразировать К.А. Очеретяного, подобно тамагочи: «...обосновались в истоках нашего восприятия мобильных интерфейсов во всей их неочевидной тотальности — мы выстраиваем свое поведение, соизмеряясь с ними, они помогают интерпретировать наш опыт, они

включены в происходящие с нами события, они соучаствуют в возникновении, распределении и переживании эмоций, они не столько практики или инструменты, сколько компаньоны, они воздействуют на нас не столько через метафоры, сколько как стихии, которые, как бы незаметно ни было их влияние, делают возможными или невозможными формы жизни» [Очеретяный, 2024: 261]. ИИ становится частью повседневной жизни, растворяясь в ней и становясь незаметным, как если бы он был неотъемлемой частью нашей реальности, но без явных границ и форм. Этот призрачный характер искусственного интеллекта порождает новые вопросы об авторстве, контроле и творческой свободе в эпоху, когда технологии все больше проникают в человеческое восприятие и сознание. А главное — чем являются продукты этих «творческих процессов», называемые метасимуляками?

Классические симулякры, описанные Ж. Бодрийяром характеризуются тем, что они представляют собой знаки, утратившие связь с реальностью, ставшие лишь изображениями без референтов. Они создают иллюзию, но не имеют никакого реального основания, теряя свою изначальную связь с означаемым [Бодрийяр, 2015: 31]. Такие симулякры существуют в качестве пустых оболочек, которые заменяют реальность знаками, лишенными конкретного содержания. Метасимулякры, в отличие от классических симуляков, включают интерактивный элемент, который требует участия субъекта. Это участие создает видимость взаимодействия и связи с реальностью, делая симуляцию более убедительной. Метасимулякры предлагают субъекту возможность влиять на процесс, хотя сама структура взаимодействия остается заранее заданной. Тем самым субъективное участие усиливает ощущение реальности, хотя на самом деле это всего лишь имитация связи. Алгоритмический уровень метасимуляков добавляет новый аспект симуляции — они не просто изображают (не отражают, а именно изображают) реальность, но и изменяют ее на основе заданных параметров. Алгоритмы позволяют динамически адаптировать содержание в зависимости от взаимодействия с субъектом, создавая иллюзию уникальности каждого результата. Эта иллюзия индивидуальности усиливает восприятие симуляков как чего-то, что обладает собственной ценностью и значимостью, хотя на самом деле их содержание определяется заранее установленными правилами и алгоритмами. Благодаря этому метасимулякры становятся более сложными и многослойными, отражая не только изображение, но и процесс взаимодействия, который является частью их сущности. Пустота метасимуляков заключается не только в утрате связи с означаемым, но и в их зависимости от алгоритмов, которые определяют содержание и форму создаваемых знаков. Алгоритмы задают границы возможного, определяя, каким будет конечный результат, и тем самым лишают метасимулякры истинной автономии. Эта зависимость делает их пустыми в том смысле, что

Р.Т. Алиев  
Метасимулякр  
и ИИ-симуляция:  
человек, медиа,  
интерфейсы

их содержание не имеет самостоятельной ценности, а лишь отражает заложенные в них параметры и логику, созданную человеком. Из этого следует, что метасимулякры — это не просто пустые знаки, но и зна-ки, чье содержание полностью определяется алгоритмическими про-цессами, что еще больше усиливает их искусственность и отсутствие у них подлинного смысла.

Процесс создания метасимуляков начинается с промта. Он служит отправной точкой, которую субъект задает, выражая свое намерение или идею. Однако дальнейший процесс создания метасимулякра целиком находится под контролем алгоритмов, которые используют огромные объемы данных для формирования результата. Искусственный интеллект обрабатывает запрос, анализирует имеющиеся данные и на их основе создает продукт, который, хотя и инициирован человеком, в значительной степени выходит за рамки его непосредственно-го участия и влияния. Субъект, таким образом, может управлять лишь начальным импульсом — промтом, но сам процесс формирования метасимулякра происходит вне его непосредственного контроля. Это ограничивает степень творческого участия человека, поскольку искус-ственный интеллект интерпретирует и преобразует запрос на осно-ве своих внутренних алгоритмов и доступной базы данных. Субъект лишь косвенно влияет на конечный продукт, но не участвует в его не-посредственном создании. Это создает своего рода дистанцию меж-ду намерением и результатом, которая усиливает ощущение того, что конечный продукт — это не полностью человеческое творчество. Это лишает субъекта возможности напрямую корректировать и влиять на процесс, делая его участником, но не полноправным творцом.

Искусственный интеллект не создает что-то из ничего — его твор-ческий процесс всегда основан на переработке имеющихся данных. Это создает иллюзию уникальности, но по своей сути метасимулякры остаются продуктами данных, которыми они питаются. Зависимость от базы данных определяет границы творчества искусственного ин-теллекта и подчеркивает, что любое «новое» произведение является результатом комбинации уже известных элементов, которые искус-ственный интеллект переосмысливает и адаптирует в соответствии с запросом субъекта. Это напоминает интерпретацию мифа у К. Леви-Стросса, который утверждал, что миф — это бриколаж, а создатель мифа — бриколер, собирающий миф из того, что есть [Леви-Стросс, 1994: 126–127]. Только в данном случае бриколером выступает связка Человек-ИИ. Искусственный интеллект, как и мифотворец брико-лер, не создает что-то полностью новое, а использует уже имеющиеся элементы, комбинируя их и приспосабливая к конкретному контексту. Это сотрудничество человека и ИИ напоминает работу с материала-ми, которые лежат в культурном «арсенале», где человек задает на-правление, а ИИ — инструментарий для переработки. Подобно мифу,

который отражает структуру и опыт общества, метасимулякры становятся зеркалом текущего культурного и технологического состояния, представляя собой гибридную форму, в которой человек и алгоритмы взаимодействуют, создавая новые смыслы на основе уже существующих. При этом, как и в случае с мифом, результат этого процесса носит амбивалентный характер: с одной стороны, он кажется уникальным и оригинальным, с другой — является продуктом сочетания уже существующих элементов. Человек и ИИ выступают не просто в роли творца, но и в роли посредника, который соединяет разные пластины культурного опыта и создает новые комбинации, используя мощь алгоритмов.

Опасность метасимуляков заключается в том, что их алгоритмическая природа и интерактивность могут создать иллюзию значимости и уникальности, тем самым подменяя человеческое творчество механистическим процессом и ставя под угрозу традиционные ценности искусства и авторства. Благодаря мощи алгоритмов метасимулякры способны производить продукты, которые кажутся оригинальными и осмысленными, но на деле остаются механистическими комбинациями данных [German et al., 2019: 7]. Это поднимает вопрос о подлинности и ценности таких произведений, ведь алгоритмы могут создать лишь внешнюю форму уникальности, лишенную глубины человеческого опыта и рефлексии. Так существует ли риск того, что искусство превратится в симуляцию самого себя, где значение и уникальность будут заменены алгоритмической сложностью и кажущейся новизной, но без реальной глубины и внутреннего смысла? Ответить на этот вопрос очень сложно, ведь искусство само по себе — это симуляция чего-то, видение и взгляд творца, а его творение было создано под гнетом жестких правил и канонов, или веяний своей эпохи.

Означаемое в метасимуляках также подвергается сомнению. Метасимулякры не имеют собственного означаемого, их значение определяется исключительно контекстом использования и интерпретацией субъекта. Это делает их в некотором смысле пластичными и гибкими, способными адаптироваться к различным контекстам и воспринимающим субъектам. Однако такая пластичность также приводит к их внутренней пустоте — они не имеют устойчивого значения или содержания, поскольку зависят от внешней интерпретации. Это делает метасимулякры одновременно привлекательными и обманчивыми: их ценность определяется не тем, что они собой представляют, а тем, как их воспринимает субъект. Такая гибкость может быть полезной в разных культурных контекстах, но одновременно она подчеркивает отсутствие у метасимуляков собственного смысла, что делает их в конечном итоге пустыми знаками, подобными симулякам, определяющим нашу символическую реальность. Но метасимулякры, в отличие от предшественников, демонстрируют новый тип симуляции, где знаки лишены внутреннего значения, но наделены кажущейся ценностью

Р.Т. Алиев  
Метасимулякр  
и ИИ-симуляция:  
человек, медиа,  
интерфейсы

благодаря алгоритмическому производству и интерактивному взаимодействию. Они создают иллюзию смысла через свою интерактивность и адаптивность, но по сути являются лишь поверхностными знаками, не несущими в себе ничего фундаментального. Это новый тип симулякра, в котором ценность создается не содержанием, а процессом его создания и взаимодействия. Алгоритмы придают метасимулякам видимость значимости, но их содержание по-прежнему остается производным и лишенным подлинного значения.

Таким образом, на протяжении всей истории искусство неоднократно сталкивалось с технологическими вызовами, что вынуждало его адаптироваться и трансформироваться. Фотография, радио, видео, телевидение, а позже цифровые медиа и искусственный интеллект не уничтожили традиционные формы искусства, а, наоборот, стимулировали их развитие, смещая акценты с реалистичного воспроизведения на экспрессию, концептуальные аспекты и интерактивность. Эти технологии сделали искусство более доступным и демократичным, переопределив его роль в обществе и открыв новые горизонты для творческого самовыражения. Искусство перестает быть исключительно элитарной практикой и становится способом выживания в мире, где технологии и информация формируют окружающую среду. Оно представляет собой брикколажную практику — контриспользование технологий для присвоения информационных стихий, что позволяет человеку адаптироваться и использовать возможности цифровой среды в оптимальном ключе.

### **Постфактум: метасимулякры и границы реальности**

В этом разделе мы попробуем обобщить все вышеописанное и определить основные аспекты ИИ-симуляции нашей реальности в отношении человека и его повседневности.

Метасимулякры представляют собой новую форму существования симулякров, которая не просто лишена связи с Реальным, но и принципиально отрицает его. Это коренным образом меняет их природу и способ существования в медиапространстве. Алгоритмы, лежащие в основе ИИ, работают на основе заранее заданных структур и данных, поэтому метасимулякры лишены возможности включать в себя нечто подлинное, то есть то, что можно связать с Реальным в традиционном смысле. Вместо этого они функционируют как комбинация существующих данных, обработанных и интерпретированных в рамках алгоритмических правил. Это делает метасимулякры продуктом чисто технического процесса, в котором нет места для спонтанности или интуиции, свойственной человеческому творчеству. В этом смысле метасимулякры отказываются от идеи символа как посредника между реальностью и ее восприятием, поскольку они создаются исключительно в рамках цифровых процессов и не имеют изначальной связи с миром.

В то же время метасимулякры обладают пластичностью и адаптивностью, которые позволяют им вписываться в любой контекст и приобретать новые значения в зависимости от интерпретации пользователя. Эта особенность отличает их от классических симулякров и придает им уникальную роль в современной медиасреде. Они не претендуют на отражение действительности, а демонстрируют свою независимость от нее, создавая иллюзию значимости через акты интерпретации и взаимодействия. Человек, сталкивающийся с метасимулякрами, вынужден сам придавать им смысл, что делает их неустойчивыми, но в то же время интерактивными и восприимчивыми к новым трактовкам. Алгоритмы ИИ, задавая исходные рамки для генерации, обеспечивают предсказуемость, но также и возможность бесконечной адаптации к различным запросам и контекстам.

Это ведет нас к новой реальности, где медиа и технологии выходят на уровень глубокой интеграции с повседневной жизнью. В современном мире границы между реальным и виртуальным становятся все более размытыми, и именно в этом пространстве рождается новая форма существования реальности — реальности, в которой медиасреда и ее интерфейсы оказываются центральным элементом восприятия и конструирования опыта. Алгоритмические симуляции и генерации становятся нормой, трансформируя не только наше понимание реального, но и его основание. Медиа перестают быть просто средством передачи информации, они начинают формировать структуру самого мира, с которым взаимодействует человек. В этой новой реальности символы и образы, создаваемые с помощью искусственного интеллекта и алгоритмов, больше не претендуют на отражение действительности. Они существуют исключительно как продукт алгоритмической обработки данных. Эти образы становятся автономными, существующими не благодаря связи с Реальным, а благодаря своим функциям в цифровом пространстве. Они существуют для взаимодействия, вовлечения, создания эффектов и эмоций, но не для того, чтобы представлять что-либо, имеющее внеалгоритмическое существование.

Медиа и интерфейсы становятся своего рода посредниками между субъектом и симулированной реальностью. Символы теряют свою первоначальную функцию представления и становятся частью новой системы, где значение определяется не отражением или презентацией, а алгоритмической релевантностью и возможностью быть воспринятым в конкретном контексте. Это новая реальность, в которой медиасреда становится не только пространством передачи информации, но и пространством производства реальности, где алгоритмы играют ключевую роль в формировании символовических значений.

Такая новая реальность медиасреды подталкивает нас к пересмотру традиционного понимания того, что является истинным, а что — симуляцией. Алгоритмы, создавая образы и символы, формируют такую реальность, где истина уже не определяется ее соответствием с чем-то

Р.Т. Алиев

Метасимулякр  
и ИИ-симуляция:  
человек, медиа,  
интерфейсы

## СОЦИ- АЛЬНЫЕ ПРАКТИКИ

внешним, а зависит от того, насколько эффективно данный символ вписывается в алгоритмическую и медийную экосистему. В этом смысле новая реальность медиасреды — это реальность, где презентация и подлинность уступают место функциональности и вовлеченности. Симуляция становится неотъемлемой частью самого процесса восприятия, и медиасреда выступает здесь как ключевой агент, определяющий, каким образом и что именно будет считаться значимым.

Человек в этой системе меняет свою роль: он уже не просто потребитель информации, но и активный участник процесса ее производства и интерпретации. Интерфейсы, связывающие человека и медиа, становятся необходимым элементом этого взаимодействия. Именно через интерфейсы человек вовлекается в процесс генерации и интерпретации метасимуляков, создающих иллюзию реальности, как это можно увидеть в фильме «Она» (Нег, 2013), где взаимодействие между человеком и искусственным интеллектом перерастает в нечто большее — субъективный и эмоциональный опыт. Человек становится не просто наблюдателем, но и полноправным участником, а искусственный интеллект — полноценным компаньоном. В этом смысле новая реальность медиасреды — это реальность постоянного взаимодействия, в которой значение и содержание рождаются не из связи с Реальным, а из способности алгоритмов вовлекать субъекта в процесс их восприятия и интерпретации. Символы больше не принадлежат миру презентации, они принадлежат миру алгоритмов и интерфейсов, миру, в котором реальность определяется не ее подлинностью, а ее эффективностью в цифровом пространстве. Более того, в этом контексте человек начинает выполнять роль интерфейса для искусственного интеллекта, становясь посредником между машиной и миром смыслов. Роль человека становится амбивалентной: он одновременно активный инициатор и пассивный интерпретатор того, что создается алгоритмом. Человек в этой системе не только управляет ИИ с помощью промтov, но и сам становится частью механизма генерации смыслов. Он находится в постоянном процессе взаимодействия с метасимуляками, вовлечен в их интерпретацию и наделение значением. Это делает его не просто сторонним наблюдателем, а необходимым элементом процесса симуляции. Метасимулякры, как гибридные конструкции, требуют постоянной новой интерпретации, что превращает их в открытые и незавершенные символы. Значение этих симуляков не фиксировано, оно возникает из акта взаимодействия, в котором человек играет ключевую роль. Таким образом, человек оказывается объектом и субъектом одновременно, а метасимулякры — конструкциями, которые постоянно нуждаются в подтверждении своего значения, и только человек способен обеспечить эту валидность. Это отношение человека и метасимулякам можно описать как симбиоз: человек предоставляет метасимулякам смысл, а они, в свою очередь, формируют контуры его восприятия и

опыта. Этот симбиотический процесс не оставляет пространства для окончательной истины или завершенного произведения — вместо этого он предлагает бесконечный процесс интерпретации, в котором значение всегда остается времененным и контекстуально зависимым.

Субъект превращается в интерфейс для метасимуляков, инструмент, необходимый для их существования. Но, становясь интерфейсом, человек также становится объектом воздействия: метасимулякры формируют его восприятие, влияют на его понимание мира, создают новые горизонты возможного. Взаимодействие с метасимуляками не является односторонним — оно определяет и трансформирует самого субъекта. Виртуальные помощники в медицине представляют собой интересный пример в этом контексте: ИИ, анализирующий медицинские изображения или предлагающий предварительные диагнозы, взаимодействует с врачами, создавая метасимулякры — образы и заключения, не являющиеся частью объективной реальности, но формирующиеся через взаимодействие с данными. Такое взаимодействие подчеркивает, что информация и знания в этой среде существуют в форме динамических симуляций, адаптированных к конкретным контекстам. Это делает человека и метасимулякры взаимозависимыми, где каждый элемент системы нуждается в другом для своего существования и наполнения смыслом. Таким образом, новая реальность, созданная метасимуляками, предлагает рассмотреть человека не как автономного творца, но как интегрированного в алгоритмическую экосистему субъекта, который участвует в бесконечном процессе производства и интерпретации.

Взаимодействие с метасимуляками становится настолько повсеместным, что границы между реальным и симулированным стираются, погружая нас в состояние постоянного восприятия и интерпретации уже существующего, но в цифровой обработке. Реальность теряет свою устойчивость, превращаясь в продукт алгоритмической переработки, в котором оригинал и симуляция переплетаются. Эта ситуация ведет к тому, что человеческий опыт становится все более зависимым от симулированных образов и алгоритмически созданных значений. Мы начинаем воспринимать симуляцию как норму, а реальные события — лишь как одну из версий интерпретации, проходящую через фильтр ИИ. Повседневность оказывается составленной из фрагментов данных, переработанных и представленных как единственную возможную реальность, где каждый элемент требует нашей интерпретации, но уже в условиях алгоритмически предопределенной среды.

Р.Т. Алиев

Метасимулякр  
и ИИ-симуляция:  
человек, медиа,  
интерфейсы

В условиях современного цифрового мира мы сталкиваемся с необходимостью адаптироваться к информации как среде, а к цифре — как

новой стихии. Здесь ключевую роль играет бриколаж как способ оптимизации и переприсвоения этой среды. Вместо того чтобы просто воспринимать окружающую реальность через симуляции, человек активно взаимодействует с цифровыми элементами, приспособливая их для собственного существования. Это не просто пассивное погружение в симулированный мир, но активное использование ресурсов цифровой среды, позволяющее создавать устойчивые и оптимальные формы жизни в условиях ее изменчивости. Бриколаж становится способом пересобирать и переосмысливать фрагменты информации, формируя гибкую и адаптивную стратегию взаимодействия с миром, который создается и преобразуется алгоритмами. Мы живем в мире, где информация не просто передается, но становится стихией, и наше умение использовать ее для формирования устойчивого существования — это ключ к новому пониманию реальности.

## **Metasimulacrum & AI Simulation: Human, Media, Interfaces**

**Rastyam T. Aliev**

CSc in History, Researcher at the Institute of Philosophy.

Saint Petersburg State University.

5, Mendeleevskaya Line, 199034 St. Petersburg, Russian Federation;  
Researcher at Laboratory of Critical Cultural Theory.

HSE University Saint Petersburg.

123, Lit. A, 123, Canal Griboyedova Embankment, 190068 St. Petersburg,  
Russian Federation.

ORCID 0000-0003-2812-7655

rtaliev@hse.ru

*Abstract.* This essay explores changes in the perception of reality and art in the digital age, where artificial intelligence and algorithmic processes form an integral part of our interaction with the media environment. The author introduces the concept of metasimulacrum, which represents a hybrid form of simulation that transcends classical notions of signs and their connection to reality. Metasimulacrum do not simply reproduce reality but actively transform it, altering the nature of symbols and meanings in the digital world. The author examines how metasimulacrum reshape creativity, turning it into a complex symbiosis of humans and technology, with algorithms acting as active co-creators that directly influence the final outcome. The essay discusses how human-algorithm interaction leads to changes in the creative process, making it more algorithmically defined and hybrid in nature.

Special attention is given to how digital information and technologies create a new environment for existence, which requires adaptation and reappropriation through bricolage. Bricolage serves as a method for appropriating and utilizing digital resources for survival and sustainable existence in this new informational element, where individuals must find new ways to adapt. The essay also

addresses changes in perceptions of reality, symbols, and the uniqueness of the creative act in the context of posthumanism, where human and machine interaction creates hybrid forms of art. The focus lies on changes in the nature of symbols, meanings, and the perception of art as a democratic, accessible, and adaptive tool for engaging with the surrounding world, challenging traditional notions of the creative act and the uniqueness of an artwork.

**Keywords:** metasimulacrum, artificial intelligence, simulation, media, digital environment, bricolage, posthumanism, creativity, algorithms, interfaces.

**For citation:** Aliev R.T. Metasimulacrum & AI Simulation: Human, Media, Interfaces // Чрловек. 2025. Vol. 36, N 1. P. 102–120. DOI: 10.31857/S0236200725010076

## Литература/References

- Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции. М.: Издательский дом «ПОСТУМ», 2015.
- Baudrillard J. *Simulyakri i simulyatsii* [Simulacra and Simulation]. Moscow: POSTUM Publ., 2015.
- Леви-Стросс К. Первобытное мышление. М.: Республика, 1994.
- Levi-Strauss C. *Pervobitnoe mishlenie* [Primitive thinking]. Moscow: Republika Publ., 1994.
- Манович Л. Теории софт-культуры. Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017.
- Manovich L. *Teorii soft-kul'turi* [Theories of Software Culture]. Nizhny Novgorod: Krasnaya Lastochka Publ., 2017.
- Очеретянный К.А. Диссимуляция: от знака к телу // Вестник Санкт-Петербургского Университета. Серия 6. Философия. Культурология. Политология. Право. Международные Отношения. 2014. № 3. С. 70–75.
- Ocheretyany K.A. *Dissimulyatsiya: ot znaka k telu* [Dissimulation: from the sign to the body]. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo Universiteta. Seriya 6. Filosofiya. Kul'turologiya. Politologiya. Pravo. Mezhdunarodnie Otnosheniya.* 2014. N 2. P. 70–75.
- Очеретянный К.А. От факта к фейкту: Трансформация опыта в цифровой реальности // Технологос. 2019. № 4. С. 34–48.
- Ocheretyany K.A. *Ot fakta k feyktu: Transformatsiya opita v tsifrovoy real'nosti* [From Fact to Feikt: Transformation of Experience in Digital Reality]. *Technologos.* 2019. N 4. P. 34–48.
- Очеретянный К. А. Призрак в кармане: Медиаархеология тамагочи // *Galactica Media: Journal of Media Studies.* 2024. Т. 6. № 2. С. 260–276.
- Ocheretyany K.A. *Prizrak v karmane: Mediaarkheologiya tamagochi* [Ghost in My Pocket: Tamagotchi Media Archaeology]. *Galactica Media: Journal of Media Studies.* 2024. Vol. 6. N 2. P. 260–276.
- Benjamin W. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. In *A Museum Studies Approach to Heritage*. London: Routledge, 2018.
- Cetinic E., She J. Understanding and Creating Art with AI: Review and Outlook. *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications.* 2022. Vol. 18. N 2. P. 1–22.

Р.Т. Алиев  
Метасимулякр  
и ИИ-симуляция:  
человек, медиа,  
интерфейсы

- Couldry N., Hepp A. *The Mediated Construction of Reality*. Hoboken: John Wiley & Sons, 2018.
- German K., Limm M., Wölfel M., Helmerdig S. Towards Artificial Intelligence Serving as an Inspiring Co-Creation Partner. *EAI Endorsed Transactions on Creative Technologies*. 2019. Vol. 6. N 19, Art. 162609.
- Neubauer A. C. The future of intelligence research in the coming age of artificial intelligence — With a special consideration of the philosophical movements of trans- and posthumanism. *Intelligence*. 2021. N 87. Art. 101563.
- Nurveda A., Nursalim M., Masitoh S. Aesthetics and Artificial Intelligence: Impact and Criticism of Art. *Education Achievement: Journal of Science and Research*. 2023. Vol. 4. N 3. P. 116–123.
- Lyotard J.-F. Les Immatériaux. In *Thinking About Exhibitions*. London: Routledge, 1996.