

**Философия и культура***Правильная ссылка на статью:*

Лисенкова А.А., Листвина Е.В. Пиксельный шторм и алгоритмическая эстетика как визуальное загрязнение в эпоху цифровых технологий // Философия и культура. 2025. № 9. DOI: 10.7256/2454-0757.2025.9.76018 EDN: VVOLNW URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=76018](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=76018)

**Пиксельный шторм и алгоритмическая эстетика как визуальное загрязнение в эпоху цифровых технологий****Лисенкова Анастасия Алексеевна**

ORCID: 0000-0002-8825-3760

доктор культурологии

профессор; гуманитарный институт; Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого  
директор Высшей школы общественных наук; Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого



194021, Россия, г. Санкт-Петербург, ул. Политехническая, 29, оф. 201а

✉ Oskar46@mail.ru

**Листвина Евгения Викторовна**

ORCID: 0000-0003-2179-6477

доктор философских наук

профессор, зав. кафедрой; Кафедра философии культуры и культурологии; Саратовский национальный исследовательский государственный университет им. Н.Г.Чернышевского



410000, Россия, Саратовская обл., г. Саратов, ул. Астраханская, 83

✉ listvamer@yandex.ru

[Статья из рубрики "Философия науки"](#)**DOI:**

10.7256/2454-0757.2025.9.76018

**EDN:**

VVOLNW

**Дата направления статьи в редакцию:**

26-09-2025

**Аннотация:** В современном мире, где искусственный интеллект становится не просто инструментом, а активным агентом культурного производства, визуальная среда претерпевает радикальные изменения. Данная работа предлагает философское

осмысление феномена алгоритмической эстетики как нового этапа эволюции визуальной культуры. Визуальный опыт перестает быть результатом интенционального акта субъекта, уступая место машинным процессам статистического перераспределения паттернов. В этих условиях эстетическое взаимодействие смещается от созерцания и интерпретации к реактивному потреблению визуальных стимулов, где внимание субъекта направляется не столько внутренним импульсом, сколько алгоритмическими механизмами. Авторы вводят концепт алгоритмической эстетики как парадигмы, в которой разрушается классическая триада «образ – автор – смысл». Эстетическая валидность теперь формируется не в пространстве человеческой коммуникации, а в инфраструктуре алгоритмической дистрибуции, где изображения лишены устойчивой онтологии, а взгляд субъекта превращается в функцию направляемого внимания. Это порождает феноменологию виртуального восприятия, где традиционные категории чувственного опыта теряют свою стабильность. Исследование основывается на междисциплинарном подходе, соединяющем методы философии искусства, медиатеории, культурологии и социологии цифровых сред. Методы медиаанализа фокусируются на механизмах генерации и дистрибуции визуального контента, а также на их влиянии на формирование «пузырей фильтрации» и гомогенизации эстетического опыта, как некоего хаотического потока визуальных стимулов, лишённых устойчивой семантики. Статья впервые концептуализирует пиксельный штурм как феномен визуального загрязнения, порождённый алгоритмической эстетикой в эпоху ИИ. В отличие от традиционных исследований цифровой культуры, работа раскрывает дегуманизацию восприятия как трансформацию субъекта из интерпретатора в узел алгоритмической дистрибуции. Новизна заключается в анализе визуальной энтропии как следствия генеративных нейросетей, разрушающих связь между образом. Впервые в отечественной науке феномен глитч-арта рассматривается как протестная практика, возвращающая человеческое измерение в алгоритмизированную среду. Авторы приходят к выводу, что алгоритмическая эстетика радикально трансформирует визуальную культуру, подчиняя её логике машинного обучения. Утрата авторства, девальвация смысла и дегуманизация восприятия становятся ключевыми симптомами кризиса, где образ превращается в симулякр, а взгляд в функцию интерфейса.

### **Ключевые слова:**

алгоритмическая эстетика, искусственный интеллект, генеративные нейросети, визуальная культура, цифровая онтология, феноменология восприятия, философия искусства, субъективность, визуальная энтропия, пиксельный штурм

### **Введение**

Цифровая эпоха открыла новые возможности для производства визуального контента, изменив тем самым не только способы изображения, но и сам режим восприятия. Визуальная культура вступила в фазу гипервизуализации, где образ перестаёт быть уникальным высказыванием и превращается в поток воспроизведимых форм. Этот поток все чаще формируется не человеком, а алгоритмами, нейросетями, персонализированными рекомендательными системами. В данных условиях сформировался новый феномен, который можно описать как «эстетику избытка», т.е. избыточную, непрерывную и часто бессмысленную визуализацию, подчинённую алгоритмической логике вовлечения пользователя в бесконечное потребление образов, а не способе художественного выражения. Таким образом, цифровое накопление и

алгоритмическая обработка данных формируют новый тип визуальной среды, где границы между оригинальным и сконструированным контентом размываются, современный визуальный мир всё больше определяется не человеком, а машиной. Это требует пересмотра концепции визуальной идентичности и необходимости цифровой гигиены, которая могла бы ограничить бессмысленный поток изображений, сохраняя при этом культурную значимость визуального опыта.

### **Визуальная энтроприя как потеря смысла**

Цифровая эпоха ознаменовала собой глубокую трансформацию визуального восприятия. От аналоговых форм репрезентации живописи, фотографии, кинематографа визуальная культура перешла к цифровым структурам, где изображение стало не столько средством выражения, сколько продуктом алгоритмической генерации. Данные изменения создали условия для появления новой эстетики и спровоцировали новый кризис визуальности, выраженный в утрате смысловой целостности образа и его способности к коммуникативной и символической нагрузке. Этот процесс породил новый феномен современности – визуальную энтропию. Явление, при котором цифровые изображения теряют свою структурированность и превращаются в поток «шумов», не несущих никакого устойчивого значения. В данном отношении цифровые визуальные среды перестают быть «копиями», отражающими реальность, становясь самодостаточными и самовоспроизводимыми симулякрами без привязки к их исходному контексту [3, 1994], где оригинал теряет своё привилегированное положение, а реальность – свою устойчивость. В цифровом пространстве изображение всё чаще перестаёт быть знаком чего-то «вне» себя, теряя функцию репрезентации, становясь автономным феноменом, циркулирующим в самодостаточном семиотическом поле.

Эстетический опыт становится аффективным, моментальным, управляемым персонализированными алгоритмами, маркетинговыми и рекламными стратегиями, платформенными логиками, а искусство оказывается не пространством сакрального опыта, а элементом потока контента тиражируемого, модифицируемого, перерабатываемого без утраты качества. Следовательно, оно окончательно теряет «ауру», как уникальное бытие, как остаток сакральной дистанции [2, 1996] происходит утрата смыслового напряжения изображения вообще. Цифровое изображение лишено уникальности, оно не нуждается в оригинале, ибо каждый новый акт его появления это уже ремикс, фрагмент, алгоритмическая сборка.

Особенно это видно на примере таких нейросетей как Midjourney или DALL·E. Изображения, созданные этими системами, не имеют единого референта: они не представляют реально существующий объект и не воспроизводят субъективное видение художника. Они производят изображение на основе статистических сопоставлений миллиардов изображений, размазанных в безличную среднюю текстуру. В результате рождаются изображения, которые эстетически притягательны, но онтологически пусты: у них нет автора в традиционном смысле, нет контекста. Они существуют как чистая циркуляция форм, как симулякры второго порядка, визуальный фантом, чистый эффект алгоритмического сочетания ранее существующих паттернов. Создаются огромные коллекции цифровых объектов, создаваемых на основе одной базовой модели, к которой случайным образом добавляются визуальные различия, с отсутствием не только традиционное понимание художественного авторства, но и какого-либо требования к смысловому наполнению создаваемых «произведений». В данном отношении визуальный объект становится маркером транзакции символом вовлеченности в экосистему, но не носителем опыта, переживания или эстетического преобразования.

Из этого вытекает ключевое следствие - порождается избыточная, девальвированная визуальная среда, где образы существуют в режиме постоянной циркуляции и моментального забвения. Они больше не предназначены для медленного восприятия, для рефлексии или внутреннего преобразования субъекта. Они существуют для мгновенного потребления, лайка, прокрутки, исчезновения. Таким образом возникает феномен «визуального цифрового мусора структурная девальвация изображения» [16, 2020], когда образы теряют смысловую нагрузку и превращаются в чистый поток визуального шума. В результате цифровая культура не просто уничтожила ауру произведения искусства, она уничтожила саму способность образа быть носителем уникального опыта. Там, где раньше требовалась концентрация и участие, теперь происходит скольжение взгляда, где требовалось усилие погружения, предлагается бесконечная «гладкая» поверхность переключения между изображениями. Аналогично термодинамической энтропии, при возрастании которой энергия в закрытой системе стремится к максимально гомогенному распределению, порождаемые и тиражируемые нейросетями и соцсетями цифровые образы утрачивают связность и семантическую ценность. Это создает эффект визуального пресыщения, в котором различие между изображением как «знаком» [1, 1989] и изображением как «шумом» стирается. Контент создаётся не из необходимости высказывания, не из стремления к коммуникации или самовыражению, а потому что это позволяет поддерживать активность в алгоритмически управляемых системах распространения информации, где восприятие распадается на череду краткосрочных аффективных реакций, не формирующих устойчивого когнитивного или культурного содержания.

Таким образом, цифровое визуальное загрязнение - это качественное изменение их структуры изображения, связанное с утратой референции, потерей авторства, разрушением интенциональной структуры знака, кризисом длительного внимания и исчезновением различия между смыслом и шумом, а также конформностью визуальных кодов в «отфильтрованной» цифровой культурной среде.

В результате оригинальность становится невостребованной, а главной ценностью становится способность к мгновенному повторению и умножению бесконечно пустых изображений и их циркуляция в глобальной сети. Эти изменения стимулируют экспоненциальный рост визуального контента без пропорционального роста смыслового наполнения, что влечет изменение логики восприятия: от созерцания к скроллингу, где изображение больше не требует взгляда, оно требует реакции» [7, 2021]. Изображение становится функцией интерфейса, а не личностной коммуникацией, а образы не читаются, а «потребляются» в состоянии неосознанной рефлексии. Таким образом кризис визуальности в цифровую эпоху - это не просто проблема переизбытка изображений, а фундаментальный сдвиг в культурной парадигме, где изображение теряет свою функцию посредника между человеком и реальностью, превращаясь в автономную единицу, циркулирующую в среде шума, где значимость лишь побочный продукт алгоритмической заданности.

### **Дегуманизация в эстетике избытка**

В современном цифровом мире мы не просто смотрим на изображения, мы фактически сканируем контент. Наступила эпоха «быстрого взгляда» сформировавшая быстрое поверхностное восприятие и фрагментированное сознание, где визуальная среда стала потоком самопроизвольно генерируемых образов, не несущих смысловой нагрузки. Благодаря технологиям ИИ современная визуальная среда формируется алгоритмически, что приводит к «повторению однотипных образов» услугливо «подкинутых» новостной

лентой [10, 2018]. В результате пользователь не выбирает, что смотреть, а получает контент, предопределённый механизмами персонализированной рекомендации [13, 2011]. Этот процесс можно описать как дегуманизацию восприятия, при которой человек становится не субъектом, а частью механизма распространения контента. В данном контексте все более актуален вопрос границ изображения: что остаётся искусством, а что превращается в цифровой мусор? И как такое визуальное перенасыщение влияет на когнитивные процессы? Возможно ли говорить о визуальной экологии, аналогичной экологическим проблемам физического мира? Современная визуальная культура не знает недостатка. Каждый пользователь - потенциальный производитель, каждый алгоритм - потенциальный редактор. Персонализированные алгоритмы усиливают этот процесс, формируя «пузыри фильтрации» [13, 2011], в которых пользователь сталкивается не с разнообразием опыта, а с подборкой заранее предсказанных комфортных визуальных паттернов. Пользователь перестает выбирать, что смотреть: контент выбирает пользователя. В этом механизме исчезает элемент осознанного восприятия; субъект превращается в элемент алгоритмической машины распространения контента. Таким образом, возникает феномен дегуманизации восприятия. Человек перестаёт быть субъектом, интерпретирующими визуальные знаки и наделяющим их смыслом; он становится узлом в сетевой структуре циркуляции визуальных единиц. В таком режиме человек теряет способность к глубокой рефлексии, критическому отношению к изображению, превращаясь из рефлексирующего, созерцающего субъекта в реактивного, фрагментированного потребителя стимулов. Это радикальная трансформация, сопоставимая с переходом от письменной культуры к экранной, но происходящая с невиданной скоростью и на уровне базовых когнитивных процессов. Данные изменения можно обозначить как «дегуманизацию восприятия, заключающуюся в постепенной утрате способности субъекта к медленному, рефлексивному взаимодействию с визуальными феноменами» [9, 2023]. В классической культуре акт видения предполагал наличие дистанции, созерцания, сосредоточенного внимания, которые позволяли субъекту не только воспринимать, но и интерпретировать увиденное, связывать его с личным опытом, историей, культурной памятью. Сегодня изображение больше не вызывает размышление, оно вызывает «рефлексивный отклик, быструю сенсорную реакцию» [14, 2021], в которой отсутствует длительная и деятельная когнитивная работа. Умножение цифрового мусора неизбежное следствие этой модели восприятия, когда основным критерием успешности изображения становится его способность быстро привлечь внимание, а отбор качественного визуального материала уступает место количественному насыщению. Генеративные алгоритмы, нейросети и пользовательский контент производят гигантские массивы изображений, которые не связаны с опытом, уникальностью и существуют лишь как элементы потока, равные между собой в своей анонимности и взаимозаменяемости.

Эта ситуация порождает феномен, который можно метафорически назвать пиксельным штормом. Подобно физическому шторму, пиксельный шторм - неконтролируемое нагромождение визуальных единиц, порождающее смысловой хаос. В условиях пиксельного шторма внимание пользователя становится рассеянным, он теряет способность к устойчивому сосредоточению, его восприятие обрывается на коротких всплесках интереса, не приводящих к глубокому пониманию, где изображение больше не отсылает к чему-либо за пределами себя [15, 2020]. Это культура самовоспроизводящегося визуального шума, в которой знак замыкается на себя, этот процесс можно интерпретировать как антропологическую редукцию, где дегуманизация восприятия означает сведение субъекта к элементу технической системы

распространения контента. Человек, вовлечённый в алгоритмическое производство и потребление изображений, перестаёт быть интерпретатором знаков и становится их носителем, механизмом передачи. Его когнитивная деятельность всё меньше связана с созданием смыслов и всё больше с циркуляцией стимулов. Следствием этого процесса становится как изменение структуры внимания, так и изменение статуса самого акта созерцания, видения и интерпретации. Видение превращается из события открытия в функцию интерфейса: пользователь смотрит не для того, чтобы понять, пережить, и интерпретировать, а для того, чтобы зафиксировать, зарегистрировать, удовлетворить реактивную потребность в новом стимуле.

В данном отношении значимым видится возможность переосмысления места изображения в культуре, необходимость вернуть взгляду его экзистенциальное значение, образу его символичность, а восприятию - рефлексивную мощь. Без этого человечество рискует утонуть в собственном пикельном штурме, утратив способность видеть и понимать

### **Феномен визуального шума: хаос и кризис восприятия**

В условиях все больше насыщающегося информационного, в том числе и визуального и аудиального шума, прослеживаются интересные процессы. С одной стороны, новые медиа и активно внедряющийся в разные аспекты нашей жизни искусственный интеллект способствуют хаотическому штормовому напряжению, которое большинством индивидов не замечается и не воспринимается как напряжение. Но, с другой стороны, это имеет серьезные последствия в социализации, коммуникации между людьми. Также это оказывает глубокое воздействие на идентификационные процессы. В последние десятилетия отмечается множественная идентичность личности как вполне естественное состояние человека: мы говорим о социальной, гражданской, этнической, профессиональной, теперь уже «цифровой идентичности» [\[4, 2021\]](#). Справедливо отметить, что, по мнению И.В. Малыгиной, «социальная идентичность – сложный социально-психологический феномен, означающий отождествление, эмоционально окрашенное сознание и переживание человеком своей принадлежности к социуму, обусловленное психологической потребностью человека в социальной адаптации» [\[6, 2018\]](#). Однако же в ситуации цифрового шума и пикельного шторма та среда, в которой totally находится человек, приводит к тому, что опорные идентификационные факторы перестают осуществлять свои непосредственные функции. Человек все время находится «между», между мгновенными актами восприятия и фиксации новой информации, в поиске новых стимулов и быстрых эмоциональных реакций. Скользжение по цифровому пространству, находящемуся в постоянном изменении и неустойчивости, стремление удержаться в нем, оставить хотя бы небольшой якорь в этом шуме и выделиться в неостановимом потоке заставляет индивидов менять идентификационные образы и маски, дробить свою идентичность.

Таким образом, можно говорить о пикельной идентичности актора цифрового мира, где все состоит из этих единиц – любая информация и сам участник этого разновекторного движения. Пикельная идентичность – как максимальное дробление себя в стремлении соответствовать циркуляции стимулов, визуально выражаясь в смене аватаров, ленте сториз и пр. Она может быть перестроена, перекроена ситуативно, мгновенно, и актор может не акцентировать на ней свое внимание достаточно долго, устремляясь за новым впечатлением. Однако она вмещает в себя все, что индивид собирает на цифровых информационных полях, все мимолетности, импульсивные порывы, все информационные излишки, которые мы впускаем в себя. Но при этом все эти

идентичности в цифровом мире существуют симultanно, одновременно, даже, скорее, вообще вне времени, так как цифровое пространство удерживает их вне зависимости от нашего желания, оставляя их в вечном цифровом следе и может актуализировать в любой момент, в том числе и без нашего желания. Эта «фрагментированная одновременность» [8, 2003] являет собой череду сменяющихся моментов, затягивающих участников в сложный водоворот и не дающих времени и возможности глубокой рефлексии.

Отсюда еще одна важная характеристика цифрового пространства – оно постоянно себя воспроизводит, конечно, благодаря человеку, но этот обаюдный процесс отмечает примерно равное взаимовлияние индивида и дигитального мира. В этом мире постоянно смешиваются, переплетаются, разбросанно хранятся информационные фрагменты. Такое явление формирует специфический цифровой хронотоп, в котором пространственно-временные последовательности могут быть искажены и сложены в произвольном порядке. Это создает сложный ландшафт цифрового пространства, где одинаково во времени может восприниматься то, что не было создано одновременно: например, устаревшие данные, которые могут всплыть в поисковике и оказаться именно сейчас самыми актуальными. В этом сложность, многослойность цифрового ландшафта, который теряется во времени, как бы склоняет временные отрезки и спрессовывает все данные (устаревшие, обновленные, свежие, измененные) – все они в общем-то продолжают существовать и потенциально имеют возможность включиться в формирование той же пиксельной идентичности или еще одной единицы цифрового мусора. Практически все это уходит в цифровые отходы (устаревшие данные, информационный шум, брошенные аккаунты), что формирует большую часть ландшафта цифрового пространства.

При этом акцент делается именно на визуальном контенте. Избыточность и быстрота визуальной составляющей данного пространства определяет отдельные деформации в восприятии окружающего мира и самовосприятия молодых поколений, которые практически ничего не воспринимают без графического или видео сопровождения. Это может снижать качество информации, несмотря на то, что изначально посыпал синкетической подачи предполагал, наоборот, максимальное ее усвоение. Но в результате наличие «картинки», которая охватывает как бы все сразу, целостно, снижает способность аналитически, исследовательски, критически воспринимать и использовать полученный материал. Неслучайно в настоящее время поколение «альфа» не воспринимает длинные тексты, фильмы, требует схематизации в передаче основных информационных моментов. Здесь налицо даже не клиповость восприятия, а комиксовость. С конца XX века набирает популярность жанр так называемого графического романа, о котором говорят, что он глубже комиксов или манга, но смысл остается примерно тем же. Стремящиеся как бы холистически увидеть все одновременно теряют аналитическую и эмоциональную глубину не только восприятия, но и ответного самовыражения.

Информационный шум снижает способность пользователей критически оценивать получаемую информацию, что может приводить созданию «пузырей фильтров», усиливающих предвзятость и сегрегацию. Это приводит к своеобразному «цифровому конформизму» и стандартизации визуального восприятия, где контент подстраивается под заранее определённые модели взаимодействия. А избыток визуального контента меняет визуальную культуру, а бессистемное нагромождение визуальной информации в интернете мешает осмысленному потреблению и влияет на когнитивные процессы и как дезактуализированные данные продолжают циркулировать и формировать восприятие

реальности. Чем больше изображений создаётся, тем менее осмысленным становится визуальное пространство

### **Как искусственный интеллект формирует новую визуальную культуру и алгоритмическую эстетику**

Развитие алгоритмов машинного обучения и нейросетей изменяет не только процесс создания изображений, но и саму эстетику визуального восприятия, создавая дополнительные механизмы воспроизведения визуального контента. Каждый может сгенерировать множество изображений. В этом смысле искусственный интеллект не только воспроизводит существующую визуальную культуру, но и модифицирует её за счёт генеративных алгоритмов, создавая цифровые «зеркальные лабиринты» визуальных кодов. Нейросети анализируют и модифицируют изображения, создавая контент, который часто воспринимается как «естественный», хотя в его основе лежит статистическая обработка паттернов. С одной стороны, они структурируют контент, но с другой, закрепляют определённые визуальные образы, накладывая гомогенизирующий фильтр на всю цифровую эстетику, что ведёт к стиранию оригинальности. Как отмечает Лев Манович, визуальная культура становится машинной. Визуальная среда, в которой оказывается человек в цифровом мире, предопределена предсказанным алгоритмом интересом, а не свободой выбора. Это усиливает эффект дегуманизации восприятия: субъект не интерпретирует, а обслуживает цифровую логику. Всё это ведёт к структурному сдвигу в понимании субъекта визуального восприятия. Он уже не автономен, не является автором взгляда, а встроен в систему алгоритмической дистрибуции, где его внимание является капитализируемым ресурсом. Возникает новый антропологический тип: субъект-интерфейс, отождествляемый не с мышлением, а с кликабельностью. Образ становится элементом машинного обращения. Гипервизуализация, порождаемая цифровыми медиа, ИИ и алгоритмами дистрибуции, ведёт к децентрализации и дегуманизации визуального опыта. Мы оказываемся в мире, где изображение становится шумом, а взгляд частью интерфейса. Возвращение смысла в визуальное возможно только через осознание этих процессов и философскую работу над экологией восприятия как новой формой гуманистического сопротивления. В итоге возникает феномен, который можно назвать алгоритмической эстетикой - парадигмой, в которой художественное и визуальное формируется не в рамках индивидуального творческого опыта, а как результат статистического анализа, генерации и трансформации паттернов больших данных (от интуиции к статистике). Очевидно, что современные цифровые среды отчасти замещают творчество вычисляемыми, предсказуемыми, модульными типами образов. Такая «эстетика лишает искусство его фундаментальной способности ставить проблему и тему дискурса» [\[12, 2022\]](#). Вместо этого предлагается алгоритмическая уверенность и репродуктивная новизна. Алгоритмы закрепляют наиболее «эффективные» формы те, что чаще всего «нравятся», получают лайки, увеличивают вовлеченность пользователей. Это ведёт к исключению всего нестандартного, нового, неординарного. Алгоритм, по своей природе, усредняет и сглаживает, а не вводит что-то новое. В этой связи возникает угроза размывания границ визуального разнообразия, унификации вкусов и восприятия изображений, где порой исчезает личное, локальное, национальное. Так искусственный интеллект становится не просто инструментом, а новым медиатором между человеком и миром. И потому вопрос об эстетике становится вопросом о человеке, о его границах, субъектности, возможностях творчества и способности к различию в мире, где всё становится вариантом алгоритмического шаблона.

В эстетическом отношении это приводит к гомогенизации визуальных форм. Алгоритмы

не изобретают новое, они закрепляют наиболее «успешные» паттерны, повышая вероятность их повторного воспроизведения. Остаточная индивидуальность пользователя заменяется профилем данных, а его эстетический опыт становится частью алгоритмического цикла предсказания и подстройки под предпочтения, что обостряет проблему авторства. Таким образом, алгоритмическая эстетика формирует новую антропологическую ситуацию, в которой исчезает не только авторство, но и само понимание образа как события сознания. Мы живем в эпоху, где изображение становится частью процесса обработки информации, а не событием мышления, что ставит фундаментальный вопрос о возможности сохранения пространства для человеческого творчества, для непредсказуемости, для глубины восприятия и интерпретаций.

### **Визуальный минимализм как акт цифровой гигиены**

Цифровое пространство, ежеминутно формирующееся его создателями, в последнее время пополняется за счет возможностей активно развивающегося искусственного интеллекта. Это образовывает новые проблемы в рамках функционирования цифрового мира. Мы можем наблюдать несколько разновекторных тенденций. С одной стороны, искусственный интеллект усиливает творческие запросы акторов цифровых процессов, откликается на самые разнообразные задачи, создает новые единицы информации, новые артефакты и, таким образом, усложняет новый цифровой контент. Однако его безграничность во всех смыслах, в том числе отсутствие четких критериев размежевания реальности и вымысла, может иметь весьма своеобразные последствия. Откликаясь на любой запрос, искусственный интеллект создает и запускает в цифровое пространство абсолютно любой неверифицированный контент, который там остается. Вполне допустимо на основании канвы события, имевшего место быть, или вымышленного образа, соединяя исторические события и любую фантастическую идею, можно создать нечто нереальное, но по внешнему облику и общему рисунку (здесь особенно важна визуальная составляющая) воспринимающееся как достоверная информация. Смешение реальностей и соединение несоединимого – эти характеристики модернизма первой половины XX века – обретают новую силу в начале третьего тысячелетия в размноженных, оживленных, объемных, подвижных визуальных и не только сюжетах. Опасность их такова, что они смещают критическую планку восприятия у тех, кто этот контент потребляет, снижают когнитивные возможности человека, потому что, с одной стороны, это как бы является расширением собственного воображения человека, а с другой стороны, стирает разницу между реальностью и вымыслом, фактически вплетается в реальную жизнь и становится ее частью. И уже сложно отличить, что есть хроника событий, а что есть заданный конкретным человеком в конкретном психологическом состоянии вариант вымышленных событий, образов. Это оказывает специфическое влияние на коллективную и индивидуальную историческую память: когда вы фактически видели, например, определенное историческое лицо в некоем сюжете, но не можете точно определить, это факт или плод технологических изысков и своеобразных запросов.

Такой продукт создает еще более сложный вариант цифрового мусора, который является не просто забытым, устаревшим, неактуальным материалом, но который может составлять хотя бы некоторую ценность в хроникальном плане, как память об этапах жизни, стадиях развития интернета или сетевой культуры. Этот же контент засоряет собственно информацию как таковую, ставя под сомнение ее социальную, научную, коммуникативную значимость. При этом данный продукт более привлекателен, чем реальный, и он продолжает лишать своих потребителей, как уже говорилось ранее, способности ставить проблему, тему дискурса и анализа.

Таким образом, встает вопрос о цифровой гигиене. Гигиена здесь трактуется в нескольких смыслах. «Цифровое загрязнение» в виде избытка изображений, гиф-анимаций, рекламных баннеров и мемов, без которых практически не проходит ни один день среднестатистического сетевого обитателя можно рассматривать как «экологическую проблему» цифровой среды, требующую организованного и институализированного решения. Вполне назрел вопрос о создании служб по фильтрации цифрового пространства, корректному с этической и юридической позиций удалению ряда аккаунтов и контентов (например, в связи со смертью владельца, с другими нестандартными ситуациями, которые часто случаются в реальной жизни и мало пока отражены в цифровом хронотопе).

Но также нужна и особая цифровая гигиена, сохраняющая или хотя бы делающая попытку сохранить атрибутивные антропологические качества. Одной из таких очень интересных реакций можно назвать появление глитч-арта. Глитч-арт, полностью существующий в цифровой среде, перекликается с японским искусством кинцуги – реставрации разбитых керамических изделий с помощью лака, смешанного с золотым или платиновым порошком. В основе этого искусства лежит принятие естественности всех аспектов человеческой жизни, в том числе любой ошибки, которая становится частью истории вещи или человека. Вещь ценна тем, что с ней происходило, и происходило естественным путем, который невозможен без ошибок. Нацеленность же цифрового мира на изначальную идеальность и правильность (в разработке алгоритма) вытесняет человека за пределы машины. Поэтому Р. Менкман трактует глитч-арт большей частью как модель социального сопротивления, как протестное искусство [11, 2011]. В его основе лежит ошибка, сбой в машине, что задает условия для новой образной среды, подтверждает условность механистических практик. Ошибка и реакция на нее, включение сбоя как разрыв алгоритма и поиск реакции на это показывает проблематичность абсолютизации возможностей дигитализации и возвращает нас к человеку с его правом на несовершенство, на нестандартное решение. В условиях технологии «идеальных форм» в самом широком смысле – от «умного» дома, быстрого персонального компьютера до сконструированного современной медициной идеального по меркам моды тела – несовершенный, ищущий, неалгоритмизированный человек, умеющий ошибку превратить в оптимальное решение, манифестирует собственную принадлежность к живому человеку со всеми присущими ему качествами. Таким образом, «цифровая гигиена» предполагает создание новых форм сохранения человека в условиях активного дигитального наступления

Ключевую же роль в развитии новой смешанной реальности и ее осмысления, действительно, играет воображение, которое само как человеческая способность трансформируется, вместо антропологической структуры оно опирается на структуры подвижные, возможно, трансгуманистические, где идеи различия, действия, развития и трансформации становятся доминирующими. Развитие фиджитал-технологий продолжает менять наш мир, создавая новые формы взаимодействия и самовыражения.

Вместе с тем, развитие систем искусственного интеллекта представляет собой не только возможности, но и ряд рисков, некоторые из которых могут оказать глубокое и многостороннее воздействие на общество, такие как: смещение границ приватного и обострение проблем конфиденциальности данных; сокращение межличностного общения и навыков социального взаимодействия (особенно у молодежи); манипулирование данными и коммуникациями; этические вызовы; сложности в управлении и контроле машинным обучением и взаимодействием; алгоритмическая сегрегация; предвзятость данных и усиление неравенства; непредсказуемость действий АИ и технологическая

сингулярность и многие другие.

В этой связи видится необходимым всестороннее исследование социальных, психологических и этических последствий данных процессов, т.к. использование AI в эмоциональных коммуникациях ставит новые вопросы перед этикой, моралью, приватностью, включая проблемы конфиденциальности, многоуровневой безопасности и защиты личности.

## **Выводы**

Современные процессы алгоритмической визуальности коренным образом меняют природу эстетического восприятия. Оно перестает быть актом интерпретации уникального произведения и становится элементом взаимодействия с машиной, как это описывал Б. Латур в рамках акторно-сетевой теории. Зритель больше не является независимым субъектом интерпретации или рефлексии, он вовлечен в непрерывный процесс соучастия, в котором образы производятся и потребляются в режиме бесконечной переработки. Визуальное мышление становится функцией алгоритмической среды, а не автономной когнитивной деятельностью индивида. Эстетический опыт смещается с акта созерцания на режим совместного производства, в котором пользователь включён в процесс генерации образов через перформативные интеракции в цифровой среде. Искусственный интеллект, способный создавать изображения без привязки к авторству или контексту ставит под сомнение классический «договор об искусстве». Таким образом алгоритмическая эстетика не только открывает новые горизонты, но одновременно обостряет фундаментальные вопросы философии искусства, субъектности мышления в цифровую эпоху

## **Библиография**

1. Барт Р. Риторика образа // Барт Р. Избранные работы. Семиотика. Поэтика. М.: Прогресс, 1989. С. 316-334.
2. Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Беньямин В. Избранные произведения. Т. 1. М.: Гнозис, 1996. С. 476-508.
3. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. М.: Добросвет, 2000.
4. Лисенкова А.А. Цифровая идентичность: свобода фрагментированности и дискретности или опасная целостность // Человек как открытая целостность: Монография института философии РАН / отв. ред. Л.П. Киященко, Т.А. Сидорова. Новосибирск: Академиздат, 2022. С. 420. ISBN 978-5-6048682-9-4 DOI: 10.24412/cl-36976-2022-1-319-327 EDN: KLPWIF
5. Манович Л. Язык новых медиа. М.: Новое литературное обозрение, 2008.
6. Малыгина И.В. Идентичность в философской, социальной и культурной антропологии. М.: Согласие, 2018. 240 с. EDN: WZTHSQ
7. Шетте Б. Век изображения: философия визуального времени. М.: Канон+, 2023.
8. Эриксен Т. Х. Тирания момента. Время в эпоху информации / пер. с норв. Е. С. Рачинской и др. М.: Изд-во "Весь Мир", 2003. 204 с.
9. Floridi L. The Logic of Information: A Theory of Philosophy as Conceptual Design. 2nd ed. Oxford University Press, 2023.
10. Manovich L. AI Aesthetics. Strelka Press, 2018.
11. Menkman R. The Glitch Moment(um). Amsterdam, 2011.
12. O'Gieblyn M. God, Human, Animal, Machine: Technology, Metaphor, and the Search for Meaning. Anchor Books, 2022.
13. Pariser E. The Filter Bubble: What The Internet Is Hiding From You. Penguin, 2011.
14. Schröter J. The Age of Image: Redefining Visual Culture. London: Routledge, 2021.

15. Rosen L. D., Lim A. F., Carrier L. M., Cheever N. A. Media multitasking: Cognitive, psychological, neural, and educational implications // Psychology of Popular Media. 2020. Vol. 9(1). P. 1-14. <https://doi.org/10.1037/ppm0000246>
16. Stapleton L. Изображение как шум: визуальная энтропия и логика медиа // Journal of Visual Culture. 2020. Vol. 19(3). P. 377-396.

## Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Предмет исследования – визуализация и алгоритмическая эстетика в эпоху цифровых технологий. Методологической базой исследования является метаанализ как интеграция, обобщение и философское осмысление особенностей визуализации и алгоритмической эстетики в эпоху цифровых технологий.

Актуальность исследования, как справедливо отмечает автор, обусловлена тем, что цифровое накопление и алгоритмическая обработка данных формируют новый тип визуальной среды, где границы между оригинальным и сконструированным контентом размываются, современный визуальный мир всё больше определяется не человеком, а машиной. Это требует пересмотра концепции визуальной идентичности и необходимости цифровой гигиены, которая могла бы ограничить бессмысленный поток изображений, сохраняя при этом культурную значимость визуального опыта.

Научная новизна исследования состоит в определении того, что в условиях современного цифрового мира визуальное мышление становится функцией алгоритмической среды, а не автономной когнитивной деятельностью индивида. Эстетический опыт смещается с акта созерцания на режим совместного производства, в котором пользователь включён в процесс генерации образов через перформативные интеракции в цифровой среде.

Общая структура работы представлена следующими разделами: введение, результаты исследования и их обсуждение, выводы, библиография, включающая в себя 16 источников, 8 из них на английском языке. Текст статьи имеет следующую рубрикацию: «Визуальная энтропия как потеря смысла», «Дегуманизация в эстетике избытка», «Феномен визуального шума: хаос и кризис восприятия», «Как искусственный интеллект формирует новую визуальную культуру и алгоритмическую эстетику», «Визуальный минимализм как акт цифровой гигиены».

Содержание статьи в целом отражает ее структуру. Статья написана грамотным научным языком. Представляя и обсуждая результаты работы, автор апеллирует к концепциям зарубежных и отечественных исследователей, посвящённых изучаемой проблематике. Рассматривая визуальную энтропию как потерю смысла, автор приходит к логичному выводу о том, что кризис визуальности в цифровую эпоху - это не просто проблема переизбытка изображений, а фундаментальный сдвиг в культурной парадигме. Обращаясь к дегуманизации в эстетике избытка, автор раскрывает метафорическое понятие «пиксельный шторм», трактуемое как неконтролируемое нагромождение визуальных единиц, порождающее смысловой хаос. В этой связи справедливо отмечается, что в условиях пиксельного шторма пользователь теряет способность к устойчивому сосредоточению, его восприятие обрывается на коротких всплесках интереса, не приводящих к глубокому пониманию. В результате происходит изменение статуса самого акта созерцания, видения и интерпретации. Как обоснованно заключает автор, это выражается в том, что пользователь смотрит не для того, чтобы понять, пережить и интерпретировать, а для того, чтобы зафиксировать, зарегистрировать,

удовлетворить реактивную потребность в новом стимуле. Рассматривая различные аспекты того, как искусственный интеллект формирует новую визуальную культуру и алгоритмическую эстетику автор грамотно обосновывает тезис о том, что искусственный интеллект не только воспроизводит существующую визуальную культуру, но и модифицирует её за счёт генеративных алгоритмов, создавая цифровые «зеркальные лабиринты» визуальных кодов. Особенно ценным является вывод автора о том, что в цифровом мире изображение становится частью процесса обработки информации, а не событием мышления, что ставит фундаментальный вопрос о возможности сохранения пространства для человеческого творчества, для непредсказуемости, для глубины восприятия и интерпретаций. Анализируя визуальный минимализм как акт цифровой гигиены, автор корректно аргументирует необходимость исследования социальных, психологических и этических последствий данных процессов, тем что использование АИ в эмоциональных коммуникациях ставит новые вопросы перед этикой, моралью, приватностью, включая проблемы конфиденциальности, многоуровневой безопасности и защиты личности.

Материалы данного исследования рассчитаны на широкий круг читательской аудитории, они могут быть использованы учеными в научных целях, педагогическими работниками в образовательном процессе. Вместе с тем они представляют интерес для работников культуры, общественных и молодёжных лидеров, а также экспертов и аналитиков.

В качестве недостатков данной работы следует отметить отсутствие во введении описания степени научной разработанности проблемы и методологии исследования. Наряду с этим автору рекомендуется чётко сформулировать и расширить выводы, ориентируясь на разделы работы, так как в представленных выводах не в полной мере отражены итоги исследования.

Следует также отметить, что в тексте встречаются опечатки. Например: «Таким образом, цифровое визуальное загрязнение - это качественное изменение их структуры изображения, ...». Скорее всего, предлог «их» лишний или употреблен не уместно.

## **Результаты процедуры повторного рецензирования статьи**

*В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.*

*Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).*

В рецензируемой статье рассматривается изменение положения человека в мире, обусловленное бесконтрольным машинным производством изображений, при этом автор сосредотачивается, преимущественно, на необходимости воспитания определённой «гигиены» пребывания пользователя в цифровой среде и на обосновании необходимости переосмыслиния эстетического опыта в новую эпоху «визуальной избыточности». Автор справедливо говорит о «кризисе визуальности», выраженном в «утрате смысловой целостности образа», о потере образами функции нести привычную для человека прежних времён «коммуникативную и символическую нагрузку». Хотя в тексте статьи этот тезис и не сформулирован в явном виде, за «кризисом визуальности», безусловно, скрывается и одна из составляющих более универсального «кризиса человечности», столь характерного для последних десятилетий (в этой связи можно было бы попросить автора дополнить список литературы соответствующими источниками). Автор весьма точно определяет основные характеристики «кризиса визуальности»: «В цифровом пространстве изображение всё чаще перестаёт быть знаком чего-то «вне» себя, теряя функцию презентации, становясь автономным феноменом, циркулирующим в самодостаточном семиотическом поле». Он справедливо

указывает на то, что в этой ситуации изображения, которые «эстетически притягательны», оказываются «онтологически пустыми»: «у них нет автора в традиционном смысле, нет контекста. Они существуют как чистая циркуляция форм, как симулякры второго порядка, визуальный фантом, чистый эффект алгоритмического сочетания ранее существующих паттернов». Сложившееся положение как раз и требует пересмотра концепции «визуальной идентичности» и необходимости воспитания той «гигиены», о которой упоминалось выше. В этой части статьи автор делает заключение, что следует попытаться «ограничить бессмысленный поток изображений, сохраняя при этом культурную значимость визуального опыта», хотя понятно, что достичь этого результата в современной социокультурной обстановке было бы крайне сложно. Однако основное устремление автора рецензируемой статьи лежит всё же именно в эстетической плоскости. Он обоснованно указывает на то, что «процессы алгоритмической визуальности коренным образом меняют природу эстетического восприятия», «оно перестает быть актом интерпретации уникального произведения и становится элементом взаимодействия с машиной...», а «зритель больше не является независимым субъектом интерпретации или рефлексии, он вовлечен в непрерывный процесс соучастия, в котором образы производятся и потребляются в режиме бесконечной переработки». Рецензент должен признаться, что в полной мере разделяет предостережения и опасения автора как в «гуманитарной», так и в эстетической области. Ему удалось найти точные формулировки для описания сложившейся ситуации, продемонстрировать её кризисный характер и указать на необходимость поиска выхода из неё, хотя, повторим, рассматриваемая в статье социально-культурная проблема, по-видимому, не имеет простого решения. Замечания, которые хотелось бы сделать к статье, носят технический характер, и устранение ошибок и недочётов может быть выполнено в рабочем порядке. Встречаются пунктуационные ошибки: «потока контента тиражируемого...» (почему не выделен причастный оборот?); «...способный создавать изображения без привязки к авторству или контексту ставит под сомнение» (то же самое); автору следует разобраться в том, в каких случаях запятая перед «как» ставится, а в каких – нет: «таких нейросетей как Midjourney» (здесь нужна запятая), «... теряет «ауру», как уникальное бытие» (а здесь нет). Кое-где отсутствуют тире, которые предполагаются конструкцией высказываний: «новый акт его появления это уже ремикс...». Не лишним было бы более активно пользоваться кавычками, например, в следующем выражении следовало закавычить «размазанных»: «...миллиардов изображений, размазанных в безличную среднюю текстуру». Совершенно недопустимо столь неумеренное использование «где» в выражениях, в которых они просто не требуются: «вступила в фазу гипервизуализации, где...», «тип визуальной среды, где...», «к цифровым структурам, где изображение...», «к их исходному контексту, где оригинал...», «среда, где образы существуют...» и т.д. Весь текст необходимо проверить также с точки зрения правильности синтаксиса, поскольку в некоторых в некоторых предложениях имеет место рассогласование, хотя указание на конкретные предложения потребовало бы обширного цитирования, что не предполагается форматом журнальной рецензии. Разумеется, все подобные ошибки должны быть устраниены до публикации, однако, содержание статьи и общий высокий уровень теоретического анализа проблемы позволяет рекомендовать рецензируемую статью к печати.