

---

**ФИЛОСОФИЯ**

---

УДК 101

***А.В. Зезюлько****Южный федеральный университет**г. Ростов-на-Дону, Россия**zezyulko.a@yandex.ru***О ДВУХ СМЫСЛАХ ТЕРМИНА «ТЕХНОМАГИЯ»****[*Alexander V. Zezyulko About two senses of the term "technomagic"*]**

It is revealed the meanings of the term "technomagic", which circulates in mass culture and characterizes the unity of the technical and magical development of culture. The author refers to fiction, popular science essays, network materials, showing that the idea of the correlation of technical and magical, expressed in terms, has become widespread and popular. Accepting such an interpretation as a fact, the author offers a different interpretation of the already formed term, while relying on the interpretation of the "magical" given by J.-P. Sartr: magical as an emotion, powerfully influencing a person. In this case, the term "technomagic" ceases to lead us into the fantasy world, but reveals itself in the phenomena of modern media and in the direction of transhumanism, which believes that a complete transformation of man in the spirit of magical ideas is possible.

Key words: technomagic, techno-genesis, technology, information technology, media, transhumanism, cybergization, magic, emotions.

Тема «техномагии» как возможного пути современной культуры постоянно возникает как в популярной художественной литературе, так и в сети Интернет. Само сочетание двух соединенных корней выглядит на первый взгляд достаточно парадоксально. Слово «магия» вызывает ассоциации со сказками, легендами, произведениями в духе фэнтези, в то время как сугубо практическая «техника», от которой произведено прозаическое «технар», напоминает о тракторах, самосвалах и гаечных ключах. Техника выступает как совокупность созданных человеком средств для активного освоения объективного мира, магия – как фантастическое умение влиять на тот же самый мир, а также на других людей с помощью одного только сознания, мысленной работы. Пути воздействия на реальность, предполагаемые техникой и магией, противоположны, и если первая – это факт нашей жизни, то вторая принадлежит области выдумок и мечтаний, а также выступает как

поле деятельности ловких обманщиков, выманивающих у сограждан деньги. Отчего же слово «техномагия» прижилось? Какие рациональные смыслы можем мы внести в этот термин, трактуя его, исходя из наличного состояния дел в социуме, но не без учета огромной области массовой культуры, где «техномагия» прочувствована и принята?

*«Техномагия» – фантазия и игра*

В знаменитой серии детских книг о Гарри Поттере, где магия является самым обычным повседневным делом, один из персонажей, отец Рона Уизли, преклоняется перед техническим умом человечества и с огромным интересом изучает любой созданный маглами аппарат. Даже в придуманном Джоан Роулинг мире, где все персонажи – маги, не теряет своего значения автомобиль и другие «технические штучки». Но все же путь маглов и путь магов оказывается разным, и это две цивилизации, развивающиеся по различным траекториям, техника там сама по себе, а магия – сама по себе. Они не сплетаются и не создают единого поля деятельности. «Техномагии» в книгах о Гарри Поттере нет.

Зато единству этих двух направлений посвящена другая книга, предназначенная уже для взрослых – исследование Эрика Дэвиса «Техногнозис». Прочерчивая план своего изложения, он пишет: «Аналоговый мир соответствует мелодии души, теплой, волнообразной, полной потертостей и царапин материальной истории. Цифровой мир воплощает холодную матрицу духа: мерцающую, абстрактную, представляющую собой скорее код, чем телесную реальность. Аналоговая душа задействует аналогии между вещами; цифровой дух делит мир на прах и информацию. В первой главе я прослежу происхождение этих двух течений технологического мистицизма, начиная с древней мифической фигуры Гермеса Трисмегиста, технолога-мага, который покровительствует танцу между магией и изобретением, медиа и разумом. Доведя эту традицию до современного мира, я перейду к рассмотрению того, как открытие электричества оживило анимистические идеи и оккультные эксперименты, даже несмотря на то, что оно же заложило основу для информационного века. Затем я перенесу свое внимание на эпохальное рождение кибернетики и электронного компьютера, осветив этот момент трансцендентальным светом античной гностической традиции. Затем я покажу, как духовная контркультура 60-х породила надежды на освобождение и обретение магических сил, возлагаемые на медиа и технологии» [2]. Таким образом,

Эрик Дэвис считает путь техники и магии единым путем, где воздействие на внешний мир и создание для этого инструментов – техник и технологий, неразрывно связано с углублением внутрь человеческой души, с той деятельностью, объектом которой являются чувства и мысли, несущие огромный информационный заряд. Эта идея единства и взаимного усиления технико-технологического и магико-душевного берedit воображение многих наших современников. На базе идеи техномагии создаются широко рекламируемые компьютерные игры с аналогичным названием. «Техномагия – говорит нам рекламный проспект, – это не просто очередная новая mmo-игра, а состоявшийся успешный проект с миллионом пользователей, которые не понаслышке знают, что такое браузерные игры» [9].

Но только компьютерными играми дело не ограничивается. На сайте под названием «Техномагия» неизвестный создатель сначала цитирует знаменитого фантаста Артура Кларка: «Любая достаточно развитая технология неотличима от магии», а затем героиню комикса Агату Гетеродин: «Любая достаточно проанализированная магия неотличима от технологии», после чего дает собственное определение: «Техномагия – сочетание технологии и магии. Техномагия может быть или магией, к которой применяются научные критерии (проверяемость, повторяемость, фальсифицируемость) и принципы массового промышленного производства, или технологией, в которую вкрапляются мистические элементы или магические лженауки [8].

Далее дается обзор произведений, которые активно включают техномагическую идею: братья Стругацкие «Понедельник начинается в субботу», Ник Перумов с циклом «Техномагия», Майкл Суэнвик «Дочь железного дракона», телесериал «Вавилон 5» и «Крестовый поход». А далее идут мультсериалы, видеоигры и настольные игры все с той же идеей.

Чем привлекательна техномагическая идея для массового сознания? Видимо, манящим сочетанием технической мощи (роботы, киборги – слияние человека и машины) и мощи «традиционного волшебства», действующего не наглядно и потому таинственно. Впрочем, таинственность эта облечена еще и в эффектную форму: загадочные снадобья и курения, мантия, волшебная палочка, заклинания, вызывание духов – ангелов и демонов. Демоны плюс боевые машины – это удвоенная сила, а большая сила всегда притягивает к себе внимание. Кроме того, вся литература и другие жанры массового искус-

ства, а также формы развлечения, трактующие техномагию, это откровенная и неприкрытая фантазия, которая себя не прячет. Поэтому сила, привлекающая читателя и зрителя, в сущности, не опасна. Если это игра, то такой двойной силой можно играть без любых негативных для себя последствий. Можно почувствовать себя «техническим магом» и на всех уровнях – техническом и ментальном – победить своих предполагаемых врагов, не испытав при этом ни перенапряжения, ни опасности. Ничем не угрожающее самой личности самоотождествление с безграничными потенциями «технического мага» льстит самолюбию, повышает самооценку, открывает возможность для дальнейших фантазий и грез. Можно «без драки попасть в большие забияки». Очень важно, что фантастический и «фэнтезийный» мир техномагии не претендует на подмену реальности и позиционирует себя как развлечение. В общем-то, литературно-телевизионную и геймерскую «техномагию» можно считать достаточно безобидной, просто одной из тем, которые с удовольствием муссируются, поскольку выводят за пределы повседневности. Помимо всего прочего, размышления на тему возможного сочетания магии и техники тренируют воображение, но ровно до тех пор, пока «фантастическая власть» не начинает оборачиваться властью реальной.

*«Техномагия» – реальная социокультурная угроза*

Есть и другая «техномагия», где техника связала себя не со средневековым магическим ритуалом, который поражает нас мантиями, волшебными палочками и магическими кругами, а с повседневным, но подавляющим и манипулятивным воздействием на эмоции. Здесь уместно вспомнить ту характеристику, которую Ж.-П. Сартр в свое время дал эмоциям. Он считает, что именно они так или иначе порождают «магический мир», в котором изменения производятся самим переживанием. Приведя ряд примеров, связанных с магичностью страха и радости, Сартр пишет: «Мы видели, что в эмоции сознание деградирует и внезапно преобразует мир причинных связей, в котором мы живем, в магический мир. Но бывает и обратное: сам мир иногда открывается сознанию как магический, вопреки тому, что мы ожидали найти его причинным. Не нужно действительно думать, что магическое есть некое эфемерное качество, которое мы накладываем на мир по воле своих настроений. Существует такая экзистенциальная структура мира, которая будет магической. Мы не хотим распространяться здесь по

этому поводу. Мы оставляем за собой право сделать это в другом месте. При этом уже теперь мы можем отметить, что категория магического управляет интерпсихическими отношениями людей в обществе, а точнее, нашим восприятием других. (...) Таким образом, есть два рода эмоций в зависимости от того, конституируем ли магию мира мы сами, с тем, чтобы заменить объективно детерминированную деятельность, которая не может реализоваться, или же это сам мир внезапно раскрывается вокруг нас как магический» [7]. Способы возникновения «магичности» разные, а суть одна – эмоциональность. И в этом смысле отнюдь не игрушечная техномагия является реальностью наших дней. Она, прежде всего, выражена в тех технических возможностях, которые несут средства массовой информации и коммуникации, осуществляя изменение мира без объективного на него воздействия. Технократия превращается в техномагию. Эмоционально заряженные образы и тексты, вмняемые и настойчиво пропагандируемые идеи меняют реальность в глазах масс, создают параллельную реальность. Многие люди, словно заколдованные, начинают в этой реальности жить, проводить там большое количество времени, повторять чужие слова, видеть чужими глазами и мыслить не своей головой. Виртуальная реальность телевидения, Интернет-сайтов, соцсетей – сфера образов и эмоций – это вполне «магическая среда», которая могла возникнуть исключительно благодаря технико-технологическому развитию.

В свое время была шутка о споре между телевизором и холодильником, мол, что ни рассказывай людям по технически-информационным каналам, их объективное положение всегда заставит их думать по-своему. Однако опыт последних лет показывает, что погруженность в магическую реальность мировых сетей бывает не менее властной и влиятельной, чем собственный желудок. «Магическая сфера» телевидения, сайтов и блогов дает человеку ту призму, через которую виден мир: снабжает интерпретациями действительности, раздувает страсти вокруг этих интерпретаций, собирает воедино сторонников определенного типа видения, позволяет им эмоционально «заводить» друг друга, сплачиваться вокруг конкретной точки зрения, находить сторонников во всех концах света. И происходит это с огромной скоростью, невозможной для прежних традиционных способов коммуникации.

Интересно, что на бескрайних просторах Интернета можно найти достаточно много материалов, протестующих против полного погружения в телевизионный, компьютерный магический мир виртуальности. Так на одном из связанных с медициной сайтов говорится: «Старинная фраза «Хлеба или зрелищ!» приобрела в наше время зловещее значение. От голода в странах, с умилением называемых «цивилизованными», уже не умирают. Население предпочитает не выбирать между хлебом и зрелищами. Пульт дистанционного управления, еда и диван – самая популярная форма современного досуга. Телевизор сродни наркотику. Остановиться невозможно: сериал, потом новости, а за ними кинофильм. Время летит незаметно. Так же незаметно поглощается вредная пища. Глядя в телевизор, люди едят, не замечая ни качества, ни количества поглощаемой пищи. Среднестатистический житель страны приходит с работы в 18 часов и сразу включает телевизор на кухне, выключая его только после полуночи. В выходные и праздники телевизор в некоторых домах работает сутками. Уже подсчитано, что люди проводят у телевизора ТРЕТЬ своей жизни! И при этом постоянно жалуются на нехватку времени» [6].

Другой сайт перечисляет вред социальных сетей: социальные сети пожирают время; они приучают потреблять; вызывают зависимость; делают людей несчастными, потому что они все время завидуют другим, похваляющимся в сети; лишают нормального общения [1]. Техномагическая реальность, создающая эмоционально-образный дурман, подвергается критике, однако ее победное шествие продолжается, несмотря на протестующие голоса.

Необходимо подчеркнуть, что, как сказочно-эзотерическая магия никогда до конца не сводилась лишь к эмоциям, пусть даже служащим энергетическим и суггестивным началом, техномагия реальной жизни тоже не редуцирована к эмоциональному манипулированию массами. Это было бы слишком просто. К тому же только на страстях серьезного долговременного воздействия не построишь. Развлечься, по-discутировать, войти в конфликт, определить врагов, найти сторонников, впитать в себя информационный поток – все это не более, чем ситуации. Интересы развивающегося капитала, мировых элит, крупных корпораций, сделавших ставку на информационно-технологическое развитие и направляющих действия «техномагии», связаны с фундаментальной перестройкой самой человеческой ментальности. Эта ментальность должна в качестве ориентира принять идею сверхчеловеческого, впол-

не близкую как миллиардерам-технократам, так и традиционному пониманию ведущих задач мага: обрести сверхспособности и сверхумения, перестать зависеть от обстоятельств обыденности.

Речь, конечно, идет о пропаганде идей трансгуманизма. Техномагия трансгуманизма предполагает, что человек должен принять идею сращения реального и виртуального, биологического и искусственного, начиная с малых лет, то есть, техномагия внедряет саму себя, проникая в образовательное пространство. Не так давно в среде профессионалов-философов широко обсуждался документ, выложенный в сети и указывающий на вполне техномагические реальные тенденции. Приведем его полностью, несмотря на немалый объем: «В начале марта в Москве завершил свою работу форум Агентства стратегических инициатив и Школы управления Сколково. Конференция проходила в рамках международной программы «Глобальное образование будущего – Global Education Future (GEF)». На форуме была принята «Карта образования будущего», в которой обозначены образовательные тренды на ближайшие 15 лет, рекомендованные к внедрению, в том числе и в сфере российского образования:

- использование в образовании современных лекарств – ноотропных медицинских препаратов и других способов улучшения когнитивных способностей ученика;
- объединение детей и взрослых в игровые сети, достижения и успехи в компьютерных играх становятся элементом образования и предметом оценки способностей;
- учебник перестает быть чем-то статичным. На первом этапе – это живой учебник с постоянно обновляемым и адекватным данному моменту содержанием, на втором – «алмазный букварь»: учебник со встроенным искусственным интеллектом, который является персональным тьютором, отвечающим индивидуальным требованиям учащегося;
- на период после 2019 года инноваторы от образования планируют триггерную точку перехода – к новому типу обучения детей, когда даже электронные учебники детям уже не понадобятся;
- введение программ развивающей беременности, когда ребенок получает навыки и знания еще в утробе;

- обязательная образовательная диспансеризация, то есть регулярная онлайн психофизическая диагностика для подбора индивидуальной образовательной траектории;
- особо перспективные и талантливые ученики будут рассматриваться как объект инвестирования, заодно появится новый финансовый инструмент – «человеческие фьючерсы»;
- использование нанотехнологий для имплантации гаджетов и технических устройств в отдельные части тела человека для повышения его образовательных способностей;
- цифровое моделирование ценностей и морально-этических принципов людей и рациональное конструирование этики на основе виртуальных онлайн игр;
- социальное принудительное перевоспитание в виртуальных симуляторах лиц, совершивших преступление» [3].

Нам трудно судить о полной достоверности выложенной информации, но ведущий тренд, умонастроение тех, кто связан с перспективами образования, судя по всему, совершенно «техномагическое». Конечно, многие ученые-гуманитарии бьют тревогу и предупреждают, что техномагические иллюзии до добра не доведут. Известный критик технократизма В.А. Кутырев пишет: «Глобальное же условие дальнейшего развития цивилизации – *демонтаж человека* как естественного существа, его замена рациональным робототехническим устройством. Это тайна всех пост/транс/модернистских «деконструкций» и «смертей» – субъекта, творца, автора, человека. Содержание так называемой 4 (четвертой) промышленной революции, о которой начали говорить как о том, за чем надо как можно скорее успеть, абсолютно не задумываясь, что это будет успехом в саморазвитии производства. Несоразмерно-го человеку. Когда оно будет не человеко-машинное, а только машинное. Какое-то время люди будут его паразитами. Паразитами техногенного разума. Потом погибнут. Вы(пере)родятся. Жизнь без человека. Пост-жизнь. Бессмертие как абсолютная смерть. *Технос*» [5, с. 48]. В.Н. Катасонов, доктор не только философских наук, но и богословия, отмечает: «Киборги и постчеловеки, построенные на базе современных научных технологий, будут всегда ниже человека в смысле его высших духовных способностей – творчества, нравственного и морального сознания, восприятия красоты, веры, надежды,

любви... Поэтому пропагандируемая трансгуманистами «эволюция» человека к постчеловекам – киборгам, а фактически, замена человека постхьюманами-киборгами будет всегда не развитием, а *дегенерацией человека*, утерей им тех божественных даров, которые невозможно моделировать в рамках информационных технологий» [4].

Очевидно, что реальная «техномагия», зовущая нас по пути господства над природным и человеческим, уже сегодня заходит достаточно далеко. Она и формирует «постчеловеческие» установки сознания, и создает реальные условия для их воплощения, маня безграничностью волшебных перспектив. Возможная ловушка состоит здесь в том, что даже если киборги – маги современности, будут реально созданы, то, скорее всего, приобщиться к бессмертию и всемогуществу сможет в наличных социальных обстоятельствах лишь узкий круг элиты, в то время как остальной части человечества будет предназначено вновь стать «навозом истории». Будем надеяться, что самые грозные прогнозы критиков «техномагической тенденции» все же не сбудутся.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Вред социальных сетей. 5 жирных минусов // <https://sizozh.ru/vred-socialnyh-setey-5-zhirnyh-minusov>
2. Дэвис Э. Техногнозис. Мир, магия и мистицизм в информационную эпоху // <http://www.rulit.me/books/tehnognozis-mif-magiya-i-misticizm-v-informacionnuyu-epohu-read-88083-1.html>
3. Карта образования будущего // <http://politinform.su/nauka-i-obrazovanie/49598-karta-obrazovaniya-buduschego.html>
4. Катасонов В.Н. Трансгуманизм: новая цивилизационная угроза человечеству // <https://riss.ru/analytics/6613/>
5. Кутырев В.А. Унесенные прогрессом. Эсхатология жизни в техногенном мире СПб., 2016.
6. Розина Н. О вреде телевизора // <http://www.medlinks.ru/article.php?sid=28905>
7. Сартр Ж.-П. Очерк теории эмоций // <http://зачётка.пф/book/6876/286966/Ж.-П.%20Сартр.%20ОЧЕРК%20ТЕОРИИ%20ЭМОЦИЙ.htm>  
Техномагия // <https://tmgame.ru/>

8. Техномагия // <http://posmotre.li/%D0%A2%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D0%B3%D0%B8%D1%8F>
9. Техномагия // <https://tmgame.ru/>

## REFERENCES

1. Harm from social networks. 5 great minuses // <https://sizozh.ru/vred-socialnyh-setey-5-zhirnyh-minusov>
2. *Davis E.* Technogenesis. Peace, magic and mysticism in the information age // <http://www.rulit.me/books/tehnognozis-mif-magiya-i-misticizm-v-informacionnuyu-epohu-read-88083-1.html>
3. Map of the future education // <http://politinform.su/nauka-i-obrazovanie/49598-karta-obrazovaniya-buduschego.html>
4. *Katasonov V.N.* Transhumanism: a New Civilization Threat to Humanity // <https://riss.ru/analytics/6613/>
5. *Kutyrev V.A.* Gone with progress. Eschatology of life in the technogenic world of SPb., 2016.
6. *Rozina N.* About the harm of the TV // <http://www.medlinks.ru/article.php?sid=28905>
7. *Sartre J.-P.* Essay on the theory of emotions // <http://зачётка.рф/book/6876/286966/Ж.-П.%20Сартр.%20ОЧЕРК%20ТЕОРИИ%20ЭМОЦИЙ.htm> Technomagery // <https://tmgame.ru/>
8. Technomagic // <http://posmotre.li/%D0%A2%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D0%B3%D0%B8%D1%8F>
9. Technomagery // <https://tmgame.ru/>

*11 октября 2017 г.*

---