

Научно-исследовательская статья

УДК 101.1:316

DOI: 10.24412/2078-9238-2025-254-35-47

КИБЕРДОГИ И ПАРАДОКСЫ ТЕХНИКИ: МЕЖДУ ОБРАЗОМ И РЕАЛЬНОСТЬЮ

Наталья Николаевна Плужникова

Московский политехнический университет,

Москва, Россия,

pluzhnikova@bk.ru; <https://orcid.org/0000-0002-4143-1216>

Наталья Ряфиковна Саенко

Московский политехнический университет,

Москва, Россия,

rilke@list.ru; <https://orcid.org/0000-0002-9422-064X>

Аннотация. Цель статьи — анализ причин и препозиций выбора образа собаки как основы целого направления в рамках анималистической роботизации, а именно создания роботов-собак, или кибердогов. Путем сравнительно-исторического анализа исследованы в диахронии различные культурные компоненты, положенные в основу такого рода решений; при этом акценты смещены в сторону культуры электронных устройств, в значительной степени фундируемой современной роботизацией всех сфер жизни человека.

В статье последовательно проанализированы культурно-исторические формы репрезентации отдельных составляющих образа собаки в мышлении и языке, даны психологические особенности восприятия человеком этого образа в рамках процесса взаимодействия с самой собакой, а также с ее роботизированным аналогом. В заключение предпринята попытка выйти за рамки технико-технологического измерения проблемы в общий горизонт проблем роста современной культуры. Двойственность восприятия образа собаки в качестве культурного образа и определенного технического устройства имеет широкий социокультурный контекст.

Авторы приходят к выводу, что парадоксальность образа собаки связана с амбивалентным характером современной техники, построенным на разграничении образа и реальности, что находит свое выражение в том, что современные роботизированные устройства приобретают эмоциональные, эстетические и художественные формы выражения.

Ключевые слова: философия техники, техника, общество, роботы, кибердоги, споты, искусственный интеллект

Для цитирования: Плужникова Н. Н., Саенко Н. Р. Кибердоги и парадоксы техники: между образом и реальностью // Вестник МГПУ. Серия «Философские науки». 2025. № 2 (54). С. 35–47. <https://doi.org/10.24412/2078-9238-2025-254-35-47>

Scientific research article

UDC 101.1:316

DOI: 10.24412/2078-9238-2025-254-35-47

CYBERDOGS AND TECHNICAL PARADOXES: BETWEEN IMAGE AND REALITY

Natalya N. Pluzhnikova

Moscow Polytechnic University,

Moscow, Russia,

pluzhnikova@bk.ru; <https://orcid.org/0000-0002-4143-1216>

Natalya R. Saenko

Moscow Polytechnic University,

Moscow, Russia,

rilke@list.ru; <https://orcid.org/0000-0002-9422-064X>

Abstract. The purpose of the article is to analyze the reasons and prepositions for choosing the image of a dog as the basis for an entire direction within the framework of animalistic robotization, namely, the creation of robotic dogs, or cyberdogs. By means of comparative historical analysis, various cultural components underlying such decisions are examined in diachrony, with the emphasis shifted towards the culture of electronic devices, largely funded by the modern robotization of all spheres of human life. The article consistently analyzes the cultural and historical forms of representation of individual components of the image of a dog in thinking and language, gives psychological features of human perception of this image within the framework of the process of interaction with the dog itself, as well as with its robotic analogue. In conclusion, an attempt is made to go beyond the technical and technological dimension of the problem into the general horizon of problems of the growth of modern culture. The duality of the perception of the image of a dog as a cultural image and a certain technical device has a broad socio-cultural context. The authors come to the conclusion that the paradoxical nature of the image of a dog is connected with the ambivalent nature of modern technology, built on the distinction between image and reality, which is expressed in the fact that modern robotic devices acquire emotional, aesthetic and artistic forms of expression.

Keywords: philosophy of technology, technology, society, robots, cyberdogs, spots, artificial intelligence

For citation: Pluzhnikova, N. N., & Saenko, N. R. (2025). Cyberdogs and technical paradoxes: between image and reality. *MCU Journal of Philosophical Sciences*, 2 (54), 35–47. <https://doi.org/10.24412/2078-9238-2025-254-35-47>

Введение

Тенденции роботизации в условиях современного развития технологий и тех возможностей развития современной электронной культуры во все большей степени определяются выбором культурного субъекта. Таким культурным объектом сегодня становится близкий человеку

представитель животного мира — собака. Собака считается одним из самых первых (если не вообще самым первым) из животных, прирученных человеком (*Canis Familiaris* — *лат.* «собака домашняя» [Лоренц, 1995, с. 2–3]).

Собака — это архетипический образ, который проявляет себя во многих культурах. Собака сопровождала человека в древности, Античности, периоды Нового и Новейшего времени на протяжении всего его исторического антропогенеза. Собака была с человеком везде и всюду: и в горе, и в радости, и в суровые годы военных баталий, и в мирное время.

Мифологические образы псов соединяют в себе функции охраны, с одной стороны, и проводника в мир мертвых — с другой. Пограничная функция и у славянского образа крылатого пса Семаргла: он живет среди людей, охраняет всходы их посевов, но он же огненный пес, соединяющий верх и низ. Двойственность и архетипическая амбивалентность сохранились в символе собаки, даже пережив в культуре долгий и интенсивный период укоренения положительного образа собаки, транслирующего смыслы верности, дружелюбия, охраны, помощи, поиска и т. д.

Большинство памятников животным, поставленных человеком, это памятники собаке [Марек, 1998, с. 21, 54]. Этот факт указывает на реальное и символическое место собаки в культурном универсуме человека.

Представители рода *Canis Vulgaris* (*лат.* «собака обыкновенная») жили, живут и будут жить под одной крышей с человеком в статусе полноправного члена человеческого коллектива — команды, бригады, группы, семьи, — члена, выполняющего достаточно большое количество доступных собачьему пониманию функций и служащего человеку в самом широком понимании значения этого слова. Если рядом с *Homo Naturalis* (*лат.* «человек естественный») на протяжении многих веков идет по жизни *Canis Naturalis* (*лат.* «собака естественная»), то почему рядом с *Homo Artificialis* (*лат.* «человек искусственный», т. е. фактически «киборг», «робот». — *Н. П.*) не может идти по жизни *Canis Artificialis* (*лат.* «собака искусственная»)? Тем более что собака естественная вполне и исчерпывающе доказала свою преданность человеку — этому творцу современной робототехники, — тысячекратно и тем самым заслужила право быть воплощенной и перевоссозданной искусственно на самом высоком техническом и технологическом уровне.

Современное развитие сферы электроники и робототехники позволяет человеку продуктивно решить задачу создания *Canis Artificialis* уже сегодня. И такого рода четвероногие киборги уже созданы и успешно функционируют.

Однако в то же время внутри системы взаимодействия «человек – собака» с добавлением предикации «искусственная собака», «электронная собака», «кибердог», «спот» возник целый ряд проблем социально-психологического и культурно-философского характера принципиально нового свойства, что, по существу, и определило актуальность настоящего исследования.

Цель настоящего исследования связана с его актуальностью и определяется как комплексный анализ психологических и культурных факторов, препозиций

и особенностей выбора образа собаки для создания новой технической (роботизированной) формы ее репрезентации в современном обществе и культуре.

Содержание исследования

Понятие «кибердог» (*cyberdog* — *англ.* «кибернетическая собака», или «собака-киборг»), обозначающее кибернетические механические устройства в форме собаки, вследствие обретения им собственной смыслогенерирующей устойчивости в коммуникации, указывает на закрепляющуюся роль самого этого термина в мышлении и речи человека современной электронной культуры. Указание на собственно психологические преференции в обоснование именно такого выбора в основе своей имеет предпочтения человека, отдаваемые собаке в сфере общения и взаимодействия. Нет другого такого животного, прирученного человеком и являющегося частью *Mundus Humanis*, которое выполняло бы такое количество достаточно разнообразных функций и тем самым являлось бы подспорьем человеку в столь же многих видах его деятельности. Следование за человеком и сопровождение его, умение выполнять отдаваемые человеком команды — все это характеризует (и проверено многовековой практикой общения) не только *Canis Naturalis*, но и создаваемый его образ в виде технической формы *Canis Artificialis*. Человек любит своих питомцев — кошек и попугаев, хомячков и морских свинок, — но в этом отношении никто из вышеперечисленных собаке не конкурент, а способность точно и быстро исполнять отдаваемые оператором (человеком) команды следует счесть одним из важнейших качеств любого технического устройства вообще.

Психика человека в роли оператора устроена таким образом, что он принципиально не станет создавать никакие неуправляемые и не откликающиеся на команды технические устройства, потому что в большинстве своем они окажутся не просто бесполезны, но и опасны для самого человека.

Человек останавливает свой выбор на образе собаки вследствие сочетанного действия двух основных когнитивно-психологических механизмов: аналогизации и ассоциации, благодаря действию которых формируемые качества создаваемого роботизированного устройства переносятся с натурального прообраза по принципу аналогизации, в то же время ассоциируясь в восприятии и сознании человека — оператора, управляющего кибердогом, — с реакциями и поведением настоящей собаки. Совокупное действие обоих этих механизмов в итоге создает у оператора ощущение качественной обратной связи, уверенности и предсказуемости поведения кибердога и тем самым необходимого оператору уровня собственного психологического комфорта.

С точки зрения наличия возможных культурных оснований, реализуемых в обоснование выбора именно собаки, следует отметить выраженно прагматический характер современной массовой культуры, ее сфокусированность на решении, прежде всего, практических задач. В этом отношении

и актуализируется образ собаки как помощника человека в сфере его профессиональной реализации: подобно настоящим собакам-профессионалам, находящимся на службе у человека именно в различных сферах профессиональной деятельности последнего, кибердоги способны выполнять значительную часть функций собак-службистов в тех же самых сферах профессионального *Mundus Humanis* [Яксяргин, 2022, с. 127].

Существуют, конечно, крайне узкоспециализированные сферы профессиональной реализации настоящей, биологической собаки с ее сверхчувствительным, по меркам человека, обонянием. Например, контроль провоза наркотических и взрывчатых веществ, огнестрельного оружия в местах организованного и массового пересечения государственной границы или зон безопасности, или же поиск собаками-спасателями пострадавших под завалами зданий, т. е. это те узкие места, где и живую, биологическую собаку, по существу, на настоящее время человеку заменить нечем и нечем.

Однако современные технологии в сфере электроники и робототехники не говорят по этому поводу человеку категорическое нет: скорее, они говорят нечто вроде «сегодня пока не могу». Таким образом, сегодня — «пока нет», а завтра (и этого нельзя исключать, поскольку технологии не стоят на месте [Иманбаева, 2024]) эта же самая проблема может быть решена путем создания высокоспециализированного кибердога, сохраняющего механическое подобие образа живой собаки, но в то же время созданного под решение какой-либо крайне специфичной практической задачи¹.

За пределами сфер возможной профессиональной реализации в пространстве и времени *Mundus Humanis* возникает множество ситуаций, когда человеку оказывается необходима собака — живая или кибердог. Иногда это различие вследствие неограниченного многообразия обстоятельств человеческого бытия просто перестает иметь значение. Так, если собака достаточно продолжительное время живет в семье, демонстрируя наряду с привязанностью своим хозяевам также и вполне достойный для *Canis Naturalis* уровень своего собачьего интеллекта, то взрослые члены семьи при необходимости отлучиться куда-либо из дома на время оставляют на попечение такой сознательной и преданной собаки или маленьких детей, или же членов семьи, нуждающихся в каком-либо специфическом уходе, например инвалидов или лежачих больных. Решение этих практических задач чаще всего не требует наличия у кибердога сверхчувствительного обоняния уровня живой собаки, следовательно, для потенциальных создателей такого роботизированного помощника (или компаньона, или сиделки) задача технического и технологического его воплощения тем самым сильно упрощается².

¹ Cyberdogs bring cuteness to gaming market // The Sydney Morning Herald. URL: www.smh.com.au/technology/cyberdogs-bring-cuteness-to-gaming-market-20050 (дата обращения: 05.10.2024).

² Собачка будущего — кибердог // Расфокус.ру: сайт любителей фотографии. URL: <http://rasfokus.ru/photos/photo4163731.html> (дата обращения: 10.11.2024).

Результаты и обсуждение

Можно по-разному относиться — как в культурном, так и в психологическом плане — не только к самой возможности, но и к оправданности такого рода замены естественного целенаправленно создаваемым под решение конкретной задачи искусственным, однако это есть тот путь, которым уже давно пользуется историческое человечество с эффективностью, зависящей от достигнутого уровня научно-технического и инженерно-конструкторского прогресса напрямую. Здесь обращает на себя внимание человека (не только как субъекта, но и как реципиента продуктов культурного процесса) в первую очередь то, что между живым (настоящим) и искусственно создаваемым не прослеживается ни прагматического (функционального), ни символического антагонизма. Таковой существует в восприятии и сознании либо немногочисленных кинофобов (лиц, боящихся и сторонящихся собак вообще), либо еще менее многочисленных ретроградов-технофобов — этаких условных «луддитов века кибернетики и робототехники», не испытывающих каких-либо личных симпатий к технике вообще, равно как и к любым техническим устройствам в частности.

Сравним двух персонажей произведений Р. Брэдбери.

1-й эпизод — «431 градус по Фарингейту»³ (научно-фантастический роман-антиутопия, изданный в 1953 году):

«Механический пес спал и в то же время бодрствовал, жил и в то же время был мертв в своей мягко гудящей, мягко вибрирующей, слабо освещенной конуре в конце темного коридора пожарной станции. Бледный свет ночного неба проникал через большое квадратное окно, и блики играли то тут, то там на медных, бронзовых и стальных частях механического зверя. Свет отражался в кусочках рубинового стекла, слабо переливался и мерцал на тончайших, как капилляры, чувствительных нейлоновых волосках в ноздрях этого странного чудовища, чуть заметно вздрагивающего на своих восьми паучьих, подбитых резиной лапах.

Монтэг соскользнул вниз по бронзовому шесту и вышел поглядеть на спящий го-род. Тучи рассеялись, небо было чисто. Он закурил и, вернувшись в коридор, нагнулся и заглянул в конуру. Механический пес напоминал гигантскую пчелу, возвратившуюся в улей с поля, где нектар цветов напоен ядом, рождающим безумие и кошмары. Тело пса напиталось этим густым сладким дурманом, и теперь он спал, сном пытаясь побороть злую силу яда.

— Здравствуй, — прошептал Монтэг, как всегда зачарованно глядя на мертвого и в то же время живого зверя.

По ночам, когда становилось скучно, — а это бывало каждую ночь, пожарники спускались вниз по медным шестам и, настроив тикающий механизм обонятельной системы пса на определенный запах, пускали в подвал крыс, цыплят, а иногда кошек, которых все равно предстояло утопить. Держали пари, которую из жертв пес схватит первой.

³ URL: https://y2.school/st/o/451_градус_по_Фаренгейту__ata.pdf (дата обращения: 30.07.2024).

Через несколько секунд игра заканчивалась. Цыпленок, кошка или крыса, не успев пробежать и несколько метров, оказывались в мягких лапах пса, и четырехдюймовая стальная игла, высунувшись, словно жало, из его морды, впрыскивала жертве изрядную дозу морфия, или прокаина. Затем убитого зверька бросали в печь для сжигания мусора, и игра начиналась снова».

Р. Брэдбери, создав символ механического пса, реанимировал в коллективной памяти собирательный символ всех мифологических псов-чудовищ, стражей или проводников ада (Анибуса, Цербера, Шарбаров, Гарма и др.) С другой стороны, показав риски технического развития, писатель создал приближенный к сегодняшним реалиям прогноз. Так, архетипическая амбивалентность образа собаки послужила метафорой рисков, связанных с тем, что технические разработки в области медицины, строительства, спасательных работ могут стать одновременно инструментами агрессии, угнетения, вероломства. В романе Р. Бредбери приводится справка о том, что механические гончие изначально были полезным изобретением: они находили людей, которые могли быть ранены или без сознания, они были хорошими инструментами, однако со временем они превратились в оружие тирании.

Литературный персонаж Р. Брэдбери кажется прототипом кинематографического образа охранных роботов-собак в четвертом сезоне, пятом эпизоде («Металлист», 2017) британского сериала «Черное зеркало». В сериале изображено, как группа людей пытается украсть некую коробку со склада, но всех, кроме одной женщины, убивает охранная собака-робот. Всю серию героя убегают от смертоносной машины, но пес ловок, быстр и мастерски выслеживает жертву. Однако к моменту создания данного эпизода робопсы уже выпускались. «Boston Dynamics, дочерняя компания Google, представила нового робота-собаку по кличке Спот, предназначенного для применения в поисково-спасательных работах, а также при погонях за правонарушителями. Некоторые даже полагают, что робота можно снабдить смертоносным оружием и использовать для сдерживания толпы»⁴. Реальный робот-пес Спот внешне стал все больше похожим на изображение в «Черном зеркале». С 2019 года его может купить для промышленных и коммерческих целей. В реальности Спот безобидный, может анализировать местность и рельеф, открывать двери, таскать тяжести, даже танцевать.

Роботы Spot представляют собой вид передовых многофункциональных роботов, способных выполнять разнообразные задачи благодаря своей уникальной конструкции и высокому уровню автономности. Эти машины, напоминающие четвероногих животных, имеют широкий спектр применения — от обследования строительных площадок до выполнения сложных научных исследований.

Роботы Spot оснащены множеством современных технологий, которые обеспечивают их эффективность и функциональность:

⁴ Эксперт: Использование роботов для сдерживания толпы может привести к непредвиденным последствиям // RT на русском. 15 февраля 2015. URL: <https://russian.rt.com/article/74487> (дата обращения: 21.06.2024).

1) маневренность и мобильность: Spot может передвигаться по различным типам местности, включая лестницы, неровные поверхности и даже препятствия. Это достигается благодаря системе подвески и использованию четырех конечностей;

2) датчики и восприятие: роботы оборудованы различными датчиками, включая камеры, лидар (лазерное сканирование) и другие сенсоры, что позволяет им строить трехмерные карты окружающей среды и обнаруживать препятствия в реальном времени;

3) автономность: Spot может работать автономно в течение длительного времени, следуя заранее заданным маршрутам и реагируя на изменения в окружении. Пользователь может управлять роботом дистанционно или задавать ему команды через мобильное приложение.

2-й эпизод — «Гонец»⁵ (рассказ 1975 года):

«Пес, вернувшийся со двора, принес с собой запах холодного ветра, первых заморозков и терпкий аромат тронутых гнильцой опавших яблок. В его жесткой курчавой шерсти запутались лепестки золотарника, последняя паутина лета, опилки только что спиленного дерева, перышко малиновки и первый побуревший лист с огненно-красного клена. Пес радостно вертелся около кровати, стряхивая на одеяло свою драгоценную добычу — хрупкие сухие листья папоротника, веточку ежевики, тоненькие травинки болотного мха. ...

— Хватит, дружище, хватит!

Пес примостился ближе к теплему телу мальчика, отдавая ему собранные неповторимые запахи осени, ее голых полей, тяжелых туманов и аромат увядающих лесов. Весной шерсть пса пахнет расцветшей сиренью, ирисом и свежескошенной лужайкой, летом — фисташковым мороженым, каруселями и первым загаром. Но осень!

— Скажи, дружище, как там на воле?

И пес рассказывал, а прикованный к постели мальчик слушал и вспоминал, какой бывала осень, когда он сам ее встречал. Теперь его связным, его гонцом на волю стал пес. Он был частью его самого, той ловкой и быстрой его частью, которую он посылал познать внешний мир, мир вещей и быстротечного времени. Пес вместо него бегал по улицам городка и его окрестностям, к реке, озеру или ручью, или же совсем поблизости — в дровяной сарай, кладовую или на чердак. И неизменно возвращался с подарками. Иногда это были запахи подсолнечника, гаревой дорожки школьного двора или же молочая с лугов, а то свежеочищенных каштанов, перезревшей, забытой на огороде тыквы. Пес везде успевал побывать».

Р. Брэдбери создает пронзительный образ живой собаки-друга, компаньона, помощника, но и в этом произведении двойственность не могла не проявиться: в финале пес оказывается проводником между мирами живых и усопших.

Еще одной художественной иллюстрацией наших идей является фильм Анны Меликян «Фея» (2020 года выпуска, Россия), главный герой которого, Евгений Войгин, выступает в качестве успешного создателя игры «Коловрат»,

⁵ URL: <https://raybradbury.ru/library/story/47/7/1> (дата обращения: 30.07.2024).

в которой главный персонаж «очищает» культуру от «всякой нечисти». Главным же персонажем игры под названием «Реальная жизнь» становится Евгений. Подобно тому как он проектирует игру, так он проектирует и свою жизнь. Главный герой выступает в образе рационального индивида, который строит игру (жизнь) по своим правилам, идет цинично к тому, что он задумал и не сомневается в реализации своих планов. В фильме неоднократно звучат слова главного героя: «Я гений», «Я создал самую лучшую игру в мире». Однако рациональный мир, как и игровой, главного героя ломается, когда он встречается активистку Таню. Именно благодаря Татьяне и последующим событиям в фильме герой открывает темную, потаенную сторону своей личности, которую не хочет принимать. Столкновение со смертью усиливает страх смерти у героя, управляет им и выводит героя на новый уровень столкновения с самой жизнью — уровень его собственных смыслов существования, которые подчас для него непонятны. В конце фильма образом, вместилищем данных смыслов становится подвал с многочисленными комнатами, подобно античному царству Аида, куда спускается главный герой к Татьяне.

Если в начале фильма Евгений находится полностью в мире экранном, виртуальном, в мире своей игры, то затем, с помощью регрессивного психолога, он проходит трансформацию (инициацию) в реальный мир и испытывает столкновение с реальностью. При этом в реальном мире, как часто встречается в фантастических сюжетах экранной культуры, герой существует не один. В качестве его alter ego выступает его дочь, которую связывает с героем собака. Образ собаки можно рассматривать как образ тотемного животного, который присутствует в любой традиционной культуре. Именно через тотемное животное мы видим трансформацию внутреннего мира главного героя: от виртуального, поддельного, рационального к реальному. Если обратиться к языческой славянской мифологии, то тотемное животное выступало как часть самой личности героя, оно связано с ним духовно и отсылает к силам предков, рода, истории, самой культуры. В фильме тотемное животное осуществляет связь героя и русской культуры в целом с христианством.

Тотемное животное фигурирует в начале фильма, когда герой отгоняет собаку от дочери, затем во время сеанса регрессивной психотерапии появляется кошка как проводник души героя в другой мир, и в конце появляется снова щенок собаки, которого герой оставляет своей дочери.

Важно, что образ собаки, как и образ кибердогов, выражает в современном обществе особый способ восприятия современным человеком действительности, который конституируется техникой. Возникает эффект, при котором та искусственная реальность в образе, например, кибердогов, которую человек создает, часто не поддается логике людей, которые играют в игру или ее создают, но воспринимается как нечто вовлекающее и самостоятельное на бессознательном уровне. Складывается впечатление, что технические образы обретают самостоятельную реальность в культуре, но в то же время сама техника проявляет себя как парадоксальный, амбивалентный феномен,

который, вовлекая в свою действительность, обнаруживает смыслы человеческого существования, раскрывает их помимо воли и желания вовлеченных в воображаемую, образную, виртуальную действительность самих индивидов.

Образ собаки, соотнесенный с реальной действительностью, все чаще становится персонажем, указывающим на воздействие техники и технологий на внутренний мир человека.

Споты, о которых упоминалось выше, как и роботы-собаки, имеют широкое применение — от сферы развлечения и обучения программированию до промышленности и строительства⁶ [Никашин, Корчагин, 2023; Хабаров и др., 2016]. Однако с развитием технологий и искусственного интеллекта (ИИ) нарастают дискуссии о месте кибернетических систем в социальной, этической и философской плоскостях. Исследованию взаимодействия между человеком и роботом посвящены работы таких авторов, как Д. Гоулман [Гоулман, 2013], А. А. Кузнецов [Кузнецов, 2022], А. В. Шиллер [Шиллер, 2020], А. А. Карташева [Карташева, 2020].

Выводы

Кибердоги, являющиеся одним из примеров интеграции искусственного интеллекта в повседневную жизнь, представляют собой уникальный объект, прежде всего для социально-философского анализа. Благодаря анализу предмета исследования — кибердогов, мы приходим к заключению о том, что для современной потребительской культуры в значительной степени характерно научно-технологическое насыщение, а именно требование пользователя того или иного технического устройства относительно минимизации времени, затрачиваемого на управление им, при сохранении полного контроля за процессом его целенаправленного (программируемого) функционирования со стороны человека. Например, в современную стиральную машину следует положить белье и залить (засыпать) моющее средство, после чего просто включить и задать программу стирки, потому что далее машина все сделает сама. Робот-пылесос достаточно просто зарядить и запустить в «самостоятельное плавание» по квартире, целью которого будет истребление им пыли на полу и в коврах: тот будет «ворчать» и огибать препятствия, но дело свое будет делать без отвлечения вашего внимания. Другой вопрос в том, что чаще всего корпус таких пылесосов изготавливается в форме круглой шайбы или диска для удобства огибания препятствий, но ничто не мешает сделать тот же пылесос в виде, например, ежа или черепахи, и тогда с ним интересно будет взаимодействовать даже маленькому ребенку, поскольку это будет одновременно и игра, и польза. В стремлении взрослого человека создать тот или иной роботизированный функционал непременно в виде хорошо знакомого ему домашнего животного прослеживается устойчивое, но плохо рационализируемое

⁶ Бионические роботы-собаки // Robosobaka: сайт. URL: <https://robosobaka.ru/products/robots/bionic-robots/?ysclid=mbz4c69382172297183> (дата обращения: 14.03.2024).

желание совместить прагматическую компоненту общения внутри системы «человек – кибердог» с его эмоционально-эстетической компонентой.

Последнее есть крайне важный аспект современной экономики впечатлений: для того чтобы какой-либо товар обрел своего покупателя, он должен быть привлекательным для этого потенциального покупателя, т. е. обладать соответствующей формой, цветом, пропорциями, быть удобным, красиво упакованным и т. п. Иными словами, в этом товаре обязательно должно быть что-то такое, что сможет зацепить в восприятии покупателя какой-нибудь его потаенный личный аспект — склонность, или выраженную преференцию, или что-то еще глубоко индивидуальное. Почему этим личным не может быть любовь к собакам в форме глубокой личной симпатии по отношению к ним? Такому человеку обязательно захочется погладить кибердога по «голове», почесать его за «ухом» (при наличии «головы» и «ушей» в конструкции) и т. п. Эти аспекты общения не имеют, конечно, никакого прагматического измерения, но зато они же бесспорно заключают в себе измерение эмоционально-эстетическое.

Проблема состоит в том, что это, по существу, есть вопрос не столько об обоснованности выбора формы, сколько о возможности универсализации и последующей импликации культурного образа в восприятие и сознание человека, а этот процесс, оказывается, парадоксальным образом мало зависит от возраста человека.

Исследователь сталкивается здесь с совершенно иной проблемой, которая значительно глубже, нежели преимущественно эстетическая по своему содержанию проблема обоснованности выбора анималистических преференций. «Киноцентрический» дискурс современного роботостроения [Банников, 2023] с точки зрения доминирования той или иной культурной семиотики, не исключаяющей и анималистические образы, вполне может быть спровоцирован, помимо проанализированных выше причин, также и неудовлетворенностью реципиента современного культурного процесса его традиционными образами, а вслед за ними также и преобладающей культурной аксиологией, поскольку внутри окружающего его культурного универсума он обнаруживает образы, которые лично для себя он определяет как более значимые. В то же время достигнутый уровень технологий внутри современной электронной культуры становится лишь инструментарием воплощения результатов этого культурного пересмотра в наиболее технически и технологически совершенной на данное время форме, имеющей отношение к самой действительности, что и воплощено в парадоксальном характере роботизации действительности и техники в целом.

Список источников

1. Лоренц К. Человек находит друга; Кольцо царя Соломона / пер. с англ. М.: Армада, 1995. 393 с.
2. Марек И. Собачья звезда Сириус, или Похвальное слово собаке / пер. с чеш. В. Петровой. М.: Радуга, 1988. 280 с.

3. Ивушкина Н. В. Концепт «собака» в английском и русском языках с лингвокультурологической точки зрения // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2012. № 4. С. 64–67.
4. Маругина Н. И. Концепт «собака» как элемент русской языковой картины мира // Язык и культура. 2009. № 2. С. 11–30.
5. Яксяргин Л. М. Зооантропологический континуум в мире культуры: дис. ... канд. филос. наук. Н. Новгород, 2022. 182 с.
6. Иманбаева Ж. М. Роль техники в системе культуры // Вестник МГПУ. Серия «Философские науки». 2024. № 1 (49). С. 90–97. <https://doi.org/10.25688/2078-9238.2024.49.1.7>
7. Никашин А. К., Корчагин А. С. Разновидности шагающих роботов // Альманах «Крым». 2023. № 37. С. 101–105.
8. Хабаров А. С., Семенов С. Е., Ковальчук А. К., Вережкин А. А. Вопросы разработки и исследования четырехногого робота-собаки // Актуальные проблемы современной науки. 2016. № 2 (87). С. 287–298.
9. Гулман Д. Эмоциональный интеллект. Почему он может значить больше, чем IQ / пер. с англ. А. П. Исаевой; [науч. ред. Е. Ефимова]. 11-е изд., переработанное и дополненное. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. 544 с.
10. Кузнецов А. А. Исследование технических особенностей социальных эмоций в робототехнике для социально сознательных роботов // Вестник науки. 2022. Т. 3. № 12 (57). С. 372–375.
11. Шиллер А. В. Искажения и ошибки моделирования эмоций в искусственном интеллекте // Ценности и смыслы. 2020. № 5 (69). С. 93–107. <https://doi.org/10.24411/2071-6427-2020-10047>
12. Карташева А. А. Подходы к распознаванию эмоций в интеллектуальных системах // Технологос. 2020. № 2. С. 15–24. <https://doi.org/10.15593/perm.kipf/2020.2.02>
13. Банников С. А. Мировые тренды роботизации и перспективы ее развития в России // BENEFICIUM. 2023. № 2 (47). С. 6–12. [https://doi.org/10.34680.BENEFICIUM.2023.2\(47\).6-12](https://doi.org/10.34680.BENEFICIUM.2023.2(47).6-12)

References

1. Lorenz, K. (1995). *Man finds a friend*. Armada. (In Russian).
2. Marek, I. (1988). *The dog star Sirius, or Eulogy for a dog*. Raduga. (In Russian).
3. Ivushkina, N. V. (2012). Concept of “dog” in English and Russian languages from linguo-culturological viewpoint. *Philological Sciences. Questions of Theory and Practice*, 4, 64–67. (In Russian).
4. Marugina, N. I. (2009). The concept of “dog” as an element of the Russian linguistic picture of the world. *Language and Culture*, 2, 11–30. (In Russian).
5. Yaksyargin, L. M. (2022). *Zoanthropological continuum in the world of culture* (PhD dissertation, Nizhny Novgorod State University of Architecture and Civil Engineering. (In Russian). <https://viewer.rsl.ru/ru/rsl01003056437?page=1&rotate=0&theme=white>
6. Imanbayeva, Zh. M. (2024). The role of technology in the cultural system. *MCU Journal of Philosophical Sciences*, 1 (49), 90–97. (In Russian). <https://doi.org/10.25688/2078-9238.2024.49.1.7>
7. Nikashin, A. K., & Korchagin, A. S. (2023). Variety of walking robots. *Almanac Crimea*, 37, 101–105. (In Russian).

8. Khabarov, A. S., Semenov, S. E., Kovalchuk, A. K., & Vereikin, A. A. (2016). Issues of development and research of a four-legged robot dog. *Actual problems of modern science*, 2 (87), 287–298. (In Russian).
9. Goleman, D. (2021). Emotional intelligence. Why it can matter more than IQ? (11th ed., revised and expanded). Mann, Ivanov and Ferber. (In Russian).
10. Kuznetsov, A. A. (2022). Research of technical features of social emotions in robotics for socially conscious robots. *Vestnik nauki*, 3 (12 (57)), 372–375. (In Russian).
11. Schiller, A. V. (2020). Biases and errors in AI's modeling of emotions. *Values and Meanings*, 5 (69), 93–107. (In Russian). <https://doi.org/10.24411/2071-6427-2020-10047>
12. Kartasheva, A. A. (2020). Approaches to emotion recognition in intelligent systems. *Technologos*, 2, 15–24. <https://doi.org/10.15593/perm.kipf/2020.2.02>
13. Bannikov, S. A. (2023). World trends in robotization and prospects for its development in Russia. *BENEFICIUM*, 2 (47), 6–12. (In Russian). [https://doi.org/10.34680.BENEFICIUM.2023.2\(47\).6-12](https://doi.org/10.34680.BENEFICIUM.2023.2(47).6-12)

Информация об авторах / Information about the authors:

Наталья Николаевна Плужникова — кандидат философских наук, доцент, доцент кафедры гуманитарных дисциплин, Московский политехнический университет, Москва, Россия.

Natalya N. Pluzhnikova — PhD in Philosophy, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Humanities, Moscow Polytechnic University, Moscow, Russia.

pluzhnikova@bk.ru; <https://orcid.org/0000-0002-4143-1216>

Наталья Ряфиковна Саенко — доктор философских наук, доцент, профессор кафедры гуманитарных дисциплин, Московский политехнический университет, Москва, Россия.

Natalya R. Saenko — Doctor of Philosophy, Associate Professor, Professor of the Department of Humanities, Moscow Polytechnic University, Moscow, Russia.

rilke@list.ru; <https://orcid.org/0000-0002-9422-064X>