

ГЕНЕРАТИВНЫЕ МЕДИА И ИХ СУБЪЕКТ В ПЕРСПЕКТИВЕ КРИТИЧЕСКОЙ ТЕОРИИ И ПСИХОАНАЛИЗА

Виктория Константюк

DOI: <https://doi.org/10.61095/815-0047-2025-1-206-225>

GENERATIVE MEDIA AND THEIR SUBJECT IN THE PERSPECTIVE
OF CRITICAL THEORY AND PSYCHOANALYSIS

© Viktoriya Kanstantsiuk

Lecturer, European Humanities University,
Savičiaus g. 17, Vilnius, Lithuania

Email: victoria.konstantuk@ehu.lt

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3932-2475>

Abstract: This article explores how generative media and artificial intelligence reshape subjectivity, perception, and communication in the (post) digital age. Drawing on critical theory and psychoanalysis — particularly the works of Mark Andrejevic, Slavoj Žižek, Bernard Stiegler, John Black, and others — the article analyzes how algorithmically-driven media affect the dynamics of desire, knowledge, and autonomy. Special attention is given to the dialectic between subjectivity and algorithmic regulation, the psychoanalytic concept of the “desire not to know,” and the transformation of creativity under conditions of automated content production. The discussion uncovers the ideological functions of generative media, showing how AI does not merely mediate perception but actively participates in the structuring of the unconscious. Tracing the historical evolution of media as both technological and symbolic systems, the article argues for a critical re-evaluation of the socio-political and epistemological implications of AI-generated content. Ultimately, it challenges the presumed neutrality of generative technologies, foregrounding their role in the reproduction of power, desire, and subject formation.

Keywords: Artificial Intelligence, generative media, psychoanalysis, critical theory, algorithmic unconscious, subject.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-No Derivative Works 4.0 International License

Введение

Генеративные медиа представляют собой новый этап в развитии постцифровой эпохи¹, трансформируя формы субъективности, восприятия и коммуникации. Эти системы, основанные на алгоритмах машинного обучения и искусственного интеллекта, обладают способностью к автономному созданию контента — от изображений и текстов до музыки и видео. Генеративные медиа представляют собой результат взаимодействия технологий и культурных практик. Это совершенно новая форма медиа, с которой мы никогда раньше не сталкивались, которая является высоко персонализированной, интерактивной и потенциально гораздо более манипулятивной, чем любая форма таргетированного контента.

По мере того как ИИ и генеративные медиа становятся неотъемлемой частью повседневной жизни, встает вопрос: каким образом генеративные медиа не только влияют на формирование субъективности, но и участвуют в реконфигурации бессознательного, желания и знания? Ответ на него требует привлечения как критической теории, так и психоанализа. Критическая теория, с ее акцентом на анализ социальных, экономических и культурных структур, предоставляет уникальную перспективу для понимания этих изменений. Психоанализ — в его лакановской и постлакановской интерпретации — помогает раскрыть, как алгоритмические системы вмешиваются в структуры бессознательного, изменяя режимы желания, познания и действия. Иначе говоря, речь идет о переформатировании не только сознания, но и бессознательного.

Важно отметить, что название статьи отсылает к работе Джонатана Крэри «Камера-обскура и ее субъект», в которой он писал о возникновении новой модели субъективности в первой четверти XVI века в связи с появлением камеры-обскуры, подменяющей сенсорный опыт субъекта. Подобно тому, как камера-обскура стала метафорой когнитивной и культурной трансформации субъекта раннего модерна, генеративные медиа функционируют как новая структура, оформляющая субъективность в эпоху цифрового капитализма.

В данной статье генеративные медиа рассматриваются как неотъемлемая часть инфраструктуры власти, формирующей субъективность в цифровую эпоху. Термины «генеративные медиа», «ИИ-медиа», «синтетические медиа» понимаются как

1 Постцифровая эпоха рассматривается здесь как период, в котором цифровые технологии становятся очень сильно интегрированными в повседневную жизнь, можно сказать, невидимыми.

взаимозаменяемые и обозначают системы, создающие медиа-объекты (изображения, видео, текст, музыку и др.) с помощью обученных нейросетей (Manovich 2024). Эти технологии способны не просто воспроизводить, но прогнозировать и упреждать желания, что имеет далеко идущие последствия для понимания субъекта. Как отмечает Кэтрин Хейлз, цифровые технологии обладают травматическим характером, нарушая границы между сознательным и бессознательным, индивидуальным и инфраструктурным (Hayles 2006).

Генеративный ИИ функционирует в условиях постцифровой культуры, где исчезают устойчивые различия между создателем, аудиторией и интерфейсом. Например, платформы DALL-E, GPT и Midjourney уже изменили процессы креативного производства, поставив под сомнение как авторство, так и само творчество, позволяя художникам и дизайнерам создавать сложные визуальные и текстовые проекты с минимальными затратами. В последние два года генеративные медиа находят широкое применение в различных сферах. Например, в индустрии кино и анимации алгоритмы ИИ уже используются для создания сценариев, визуальных эффектов, цифровых актеров. Голливудские компании активно внедряют технологии искусственного интеллекта в кинопроизводство. В 2024 году компания OpenAI представила модель Sora, способную генерировать реалистичные видео на основе текстовых описаний, что вызвало дискуссии о будущем кинопроизводства и возможной замене традиционных профессий. В маркетинге такие платформы, как Jasper и Copy.ai, позволяют брендам создавать персонализированный рекламный контент с минимальным участием человека. ИИ позволяет автоматизировать рутинные задачи журналистов и выпускать новости быстрее. The Washington Post применяет систему Heliograf для автоматического написания новостей. Издание Gizmodo, освещающее темы технологий, науки, культуры и инноваций, в 2023 году заменило часть своей редакционной команды искусственным интеллектом. Ранее дублирование англоязычного контента на испанский язык выполнялось отдельной группой специалистов, однако владельцы сайта приняли решение сократить персонал и полностью доверить перевод и адаптацию материалов ИИ. Итальянская газета Il Foglio напечатала первый в мире ИИ-номер (март 2025), содержимое которого полностью сгенерировано искусственным интеллектом. Эти примеры демонстрируют не только эффективность генеративных медиа, но и меняющийся подход к созданию контента в современном медиапространстве. Однако это также вызывает тревогу, так как автоматизация творческих процессов может подрывать ценность человеческого труда. Генеративные медиа порождают потенциально бесконечное многообразие контента, но остаются

встроенными в логику автоматизированного производства, подчиненного рыночным и идеологическим императивам.

Генеративные ИИ можно рассматривать как очередной виток технологической эволюции, сопоставимый с революционными изобретениями прошлого, такими как печатный станок, кино или телевидение. Например, печатный станок изменил процесс передачи знаний, демократизировал доступ к информации, но одновременно поставил вопросы о контроле над содержанием. Генеративные медиа продолжают эту тенденцию, но вместо распространения информации они предлагают новые формы ее создания, радикально изменяя субъективность пользователей. Вместо линейной модели воздействия медиа на аудиторию возникает сложная сеть обратных связей между пользователем, алгоритмом и рынком, где субъект все чаще оказывается не столько автором, сколько функцией в алгоритмически управляемой системе распределения внимания и желания. Исторически развитие ИИ также тесно связано с вопросами национальной безопасности и военным финансированием, особенно в сферах слежки, прогнозирования угроз и мониторинга рисков (Selwyn 2024). Это подчеркивает, что речь идет не о нейтральных инструментах, а о властных механизмах, перераспределяющих познание, внимание и субъективность.

Энн Фридберг в своей книге «Виртуальное окно. От Альберти до Microsoft» исследует, как новые технологии меняют наше восприятие времени, пространства и самих себя. Она утверждает, что медиа создают «виртуальные окна», через которые мы интерпретируем мир. В этом контексте алгоритмы становятся не только техническими инструментами, но и медиаторами восприятия реальности, формирующими способы взаимодействия с миром. Фридберг предлагает осмыслить, как технологии меняют наше восприятие пространства, времени и взаимодействия с миром, указывая на необходимость критического подхода к экранной культуре. Генеративные медиа, если опираться на логику Энн Фридберг, также представляют собой результат взаимодействия технологий и культурных практик, становятся новыми «окнами», сквозь которые субъект воспринимает реальность.

Постепенно формируется отдельное направление — критическая теория ИИ, изучающая искусственный интеллект в контексте власти, неравенства, эксплуатации и общественного контроля, а также демонстрирующая возможности качественно иного будущего общества. Поэтому критическая теория в той или иной степени является политической за счет участия в инициировании социальных изменений (Lindgren 2023: 3). Она продолжает черпать вдохновение в марксистской традиции, Франкфуртской школе, постструктурализме, психоанализе.

Используя идеи таких теоретиков, как Марк Андреевич, Славой Жижек, Бернар Стиглер, Джон Блэк, Кейт Кроуфорд, Шошана Зубофф, Лев Манович, а также психоаналитические концепции субъекта, бессознательного, желания, дискурса капитализма, мы можем выявить ключевые тенденции и траектории развития автоматизированных и генеративных медиа. Эти исследования позволяют глубже понять, как алгоритмическое производство контента влияет на общество и субъекта, формируя новые механизмы контроля и управления желанием.

В данной статье под субъектом понимается не просто пользователь цифровых технологий, но фигура, формирующаяся в пересечении символического порядка, желания и механизмов власти. Сообразно лакановской традиции субъект определяется не целостностью, а нехваткой, не автономией, а разрывом. Генеративные медиа не конституируют субъект с нуля, но становятся важной частью тех символических и технических структур, которые модулируют его желания и восприятие, радикально трансформируют формы его расщепления, моделируя бессознательное через алгоритмическое предсказание. В этом смысле ИИ и генеративные медиа можно рассматривать как новый виток в истории медиаторов, которые трансформируют психическую экономию субъекта. ИИ становится новым Другим — не в метафизическом, а в материально-инфраструктурном смысле.

Особое внимание в статье уделяется диалектике между управлением и непредсказуемостью, между знанием и желанием, между символическим и алгоритмическим. Статья показывает, как генеративные медиа становятся не только формой производства контента, но и механизмом реорганизации субъективности. Кроме того, генеративные медиа рассматриваются не только как инструмент контроля, но и как пространство возможных форм эстетического и субъективного сопротивления.

Субъект в условиях алгоритмического производства

Современные дискуссии вокруг генеративных медиа часто строятся вокруг двух противоположных точек зрения: технооптимизма, утверждающего, что ИИ расширяет человеческие возможности, и техноскептицизма, предупреждающего об усилении алгоритмического контроля и цифрового неравенства. Критическая теория, начиная с работ Т. Адорно и М. Хоркхаймера, ставила под сомнение способность технологий освободить человека, подчеркивая их роль в усилении власти капитала. Сегодня генеративные медиа радикализируют это напряжение, помещая субъекта в противоречивую позицию: с одной стороны, он остается активным участником

производства и потребления контента (просьюмером), с другой — превращается в элемент машинного цикла, поставляющий данные, поддающийся моделированию и оптимизации.

Критическая теория ИИ подчеркивает необходимость осмысления того, как технологии формируют, контролируют и предвосхищают субъективность, желания и действия людей. Работы Славоя Жижека, Марка Андреевича, Шошаны Зубофф, Кейт Кроуфорд, Бернара Стиглера и Льва Мановича помогают проследить, как алгоритмы не только управляют вниманием, но и прогнозируют поведение, автоматизируют восприятие и настраивают эмоциональную вовлеченность. Генеративные медиа действуют не на уровне репрезентации, а на уровне предиктивной инфраструктуры, встраивая субъекта в поле вероятностных сценариев.

М. Андреевич, изучая цифровую эпоху, уделяет особое внимание социальным последствиям цифрового надзора, алгоритмического труда и превращения личных данных в товар. Хотя он не обязательно позиционирует себя как критического теоретика в духе Франкфуртской школы, его работы воплощают принципы критического анализа власти, технологий и общества. Его исследования помогают понять, как генеративные медиа могут быть использованы в трансформации желаний и идентичности пользователей, а также — какие социальные последствия это может иметь.

В условиях цифрового капитализма границы между автономным желанием и его алгоритмической конфигурацией становятся все менее различимыми. Генеративные ИИ-системы обладают способностью создавать не только фейковый, но и глубоко персонализированный контент, способный адаптироваться под поведенческие паттерны отдельных пользователей. Это открывает возможность для нового типа воздействия — не столько навязывающего, сколько предваряющего, упреждающего желания субъекта. Однако субъект не исчезает полностью — он продолжает существовать в форме амбивалентной фигуры, одновременно формируемой и формирующей, будучи объектом оптимизации и источником сопротивления.

Процесс алгоритмической оптимизации — ключевой механизм цифровой среды — направлен на максимизацию вовлеченности и эффективности. Он предполагает постоянную калибровку медиасреды под действия и реакции пользователя, тем самым сокращая пространство для непредсказуемости и спонтанности. В этом контексте автономия не отменяется напрямую, а размывается — через постепенное превращение выбора в заранее смоделированный ответ, оформленный как якобы спонтанное решение. Таким образом, оптимизация не просто повышает эффективность, а создает условия, при которых субъект начинает действовать в предсказуемых рамках, не всегда осознавая их обусловленность.

Критический теоретик Алфи Баун в своей концепции «революции желания» подчеркивает, что цифровой капитализм фундаментально трансформирует саму структуру человеческого желания. Желания субъекта встроены в рамки цифрового капитализма, контролируются как политикой, так и технологиями. Цифровые технологии трансформируют субъекта на уровне желания, реконструируя его либидо-экономику так, как это не было возможно ранее (Bown 2022). В своей книге Баун призывает к восстановлению подлинной человечности в отношениях и к отказу от упрощения эмоций до уровня алгоритмов.

Марк Андреевич утверждает, что конечная логика автоматизированных технологий ведет к максимальной предсказуемости субъекта. Психоанализ, начиная с Фрейда и Лакана, давно показал, что субъект изначально не является цельным, самостоительным и автономным, а формируется через символические структуры (через отсутствие, разрыв). В тот момент, когда всё в субъекте становится полностью предсказуемым, человек перестает быть субъектом и становится чем-то автоматизированным. В генеративных медиа субъект сталкивается с новым типом отчуждения: не только утрачивается авторство, но и возникает расщепление между желанием и его алгоритмической реализацией. Искусственный интеллект становится своего рода «другим», с которым субъект вынужден вступать в диалог, однако этот диалог предопределен логикой машинной предсказуемости. Алгоритмы стремятся к замыканию нестабильности — к устранению «интервала желания», о котором писал Ж. Лакан. В этом и заключается амбивалентность генеративных медиа: они не просто отчуждают субъект, но стремятся устранить само поле неопределенности, в котором и возможно становление субъекта как такового.

Согласно Андреевичу, ключевым механизмом, через который алгоритмы и ИИ перестраивают реальность, является предсказание, вытесняющее объяснение (Andrejevic 2020: 9). Современные алгоритмические системы прогнозируют и предвосхищают социальную жизнь и ее развитие. Марк Андреевич называет это «триумфом грубой обработки чисел над проверкой, пониманием и объяснением гипотез»² (Andrejevic 2020: 30). Такой подход, направленный на сбор максимального количества переменных и выявление корреляций, стирает традиционные способы производства знания. Каким бы ни был прогноз: будущая производительность труда, успеваемость учащихся, потенциальная угроза, — подход состоит в том, чтобы смешать как можно больше переменных и посмотреть, что всплывет. Однако

2 «Triumph of brute number crunching over hypothesis testing, comprehension, and explanation».

автоматизированные средства массовой информации и ИИ не показывают, как рождаются знания.

В автоматизации и ИИ присутствует постсоциальный уклон: попытка заменить социальные процессы машинными, как будто сортировка и сопоставление — это то же самое, что и суждение. Такая попытка направлена на устранение неоспоримых недостатков человеческого принятия решений и создания знания (Andrejevic 2020: 30). Таким образом, повсеместный цифровой мониторинг в сочетании с алгоритмическим принятием решений и машинным обучением создает новые формы власти и контроля (Andrejevic 2020: 133). Автоматизация и ИИ — это не только освобождение, но и контроль. Таким образом, Андреевич критически рассматривает возросшую зависимость от алгоритмов и автоматизированных систем анализа данных.

Шошана Зубофф в своей книге «Эпоха надзорного капитализма» вводит понятие нового экономического порядка, который она называет «надзорным капитализмом», где прибыль извлекается не из производства товаров, а из сбора и анализа личных данных пользователей. В отличие от традиционного капитализма, где основной источник прибыли — это производство и продажа товаров и услуг, в надзорном капитализме прибыль извлекается из человеческого опыта. Технологические компании, такие как Google и Facebook, создают детализированные поведенческие профили, которые затем используются для персонализированной рекламы и управления поведением пользователей. Эта система подрывает автономию субъекта, превращая его не в активного участника цифровой экономики, а в источник данных, используемых для манипуляции его предпочтениями и решениями. «Эти новые операции превращают нашу жизнь в потоки данных, которые затем используются для формирования нашего поведения и создания прогнозных данных» (Zuboff 2019: 17). Это ведет к эрозии приватности и вызывает вопросы о том, насколько люди могут контролировать свою информацию. «По мере расширения капитализма наблюдения наша частная жизнь все больше подвергается вторжению и превращению в товар» (Zuboff 2019: 18). Компании используют данные для создания персонализированных рекламных кампаний и продуктов, что может влиять на решения и поведение людей, зачастую без их осознания этого влияния.

Таким образом, генеративные медиа и алгоритмическое производство не просто изменяют способы коммуникации, но и радикально трансформируют саму природу субъекта. Границы между автономией и алгоритмической регуляцией стираются, а сама субъектность подвергается пересмотру в свете новых цифровых властных механизмов. Самая опасная особенность генеративного ИИ не в том, что он может создавать масштабные фейковые статьи

и видео, а в том, что он может создавать интерактивный и адаптивный контент, под каждого пользователя, чтобы максимизировать убедительное воздействие. Важно учитывать, что генеративные медиа не являются нейтральными инструментами: они формируют не только содержание, но и способы восприятия реальности. Так, алгоритмы TikTok и Instagram не просто адаптируют контент под предпочтения пользователей, а активно конструируют их вкусы, создавая эффект «алгоритмического пузыря», который может ограничивать критическое восприятие информации.

Генеративные медиа как идеологическая машина

Исследование темы идеологии является важной частью критической теории. В условиях цифрового капитализма она больше не проявляется как система дискурсивного навязывания, а функционирует в виде инфраструктуры повседневности, встроенной в алгоритмы, интерфейсы и персонализацию опыта. Как отмечает Кейт Кроуфорд, искусственный интеллект — это не нейтральная технология, а политический и экономический инструмент, в том числе укрепляющий существующие структуры власти: «И из-за капитала, необходимого для масштабного создания ИИ, и способов видения, которые он оптимизирует, системы ИИ в конечном итоге предназначены для обслуживания существующих доминирующих интересов. В этом смысле искусственный интеллект является реестром власти»³ (Crawford 2021: 8).

Сама архитектура ИИ репрезентирует власть: она делает ее повседневной, невидимой, встроенной в интерфейс. На уровне идеологии — в лакановском смысле как структуры, организующей бессознательное, — происходит не только подмена реальности, но и автоматизация ее конституирования. Системы генеративного ИИ становятся новыми формами символического порядка, в котором субъект существует и через который интерпеллируется. Как подчеркивает Линдгрэн, идеология ИИ строится на самозабвенной вере в автономную силу технологического прогресса, на передаче решений непрозрачным алгоритмам и деполитизации будущего: «В идеологии ИИ часто встречаются неуклонный технологический оптимизм, вера в то, что технологический прогресс — это автономная сила, способная нас спасти, а также

3 «And due to the capital required to build AI at scale and the ways of seeing that it optimizes AI systems are ultimately designed to serve existing dominant interests. In this sense, artificial intelligence is a registry of power».

тенденция передавать ключевые решения непрозрачным алгоритмам»⁴ (Lindgren 2023: 3).

Славой Жижек традиционно исследует, как идеология формируется и поддерживается через культурные артефакты и медиа. В эпоху ИИ и генеративных медиа эти технологии становятся не просто инструментами создания и распространения контента, но и мощными средствами формирования идеологических структур. Они способны усиливать существующие идеологические предпосылки, внедряя их в создаваемый контент и таким образом влияя на желания и предпочтения аудитории. Именно поэтому, по мнению Жижека, чат-боты будут очень хорошо ладить с идеологами всех мастей (Žižek 2023b).

Если следовать лакановской концепции бессознательного как структурированного подобно языку, можно утверждать, что генеративные медиа конструируют новое «алгоритмическое бессознательное». Они оперируют на основе больших данных, выявляя латентные закономерности, которые могут оставаться невидимыми для самого субъекта. Это создает иллюзию самопознания через медиатехнологии, но, как и в случае с классическим психоанализом, истина субъекта всегда остается в недоступной области «желания Другого». В этом контексте цифровая инфраструктура, включая ИИ-чат-ботов, может восприниматься как материально существующий большой Другой, ошибочно приравниваемый к трансцендентному божественному Другому. В статье «Постчеловеческая пустыня» Жижек анализирует влияние искусственного интеллекта на человеческую субъективность и рассматривает, как цифровые технологии могут создавать иллюзию «большого Другого». Он также отмечает, что новые цифровые медиа экстернализируют наше бессознательное в ИИ, создавая ситуацию, при которой те, кто взаимодействует с алгоритмами, перестают быть расщепленными субъектами (Žižek 2023b). Жижек интерпретирует ИИ как технологическую форму символического порядка, в которой исчезает само напряжение между Я и Другим. Цифровое бессознательное экстернализуется — пользователь сталкивается с машиной, которая знает его желания раньше него самого. Чат-боты действуют как «машины извращений», затуманивая бессознательное, поскольку позволяют пользователям проецировать свои самые сокровенные фантазии без последствий. В этом смысле они оказываются более репрессивными, чем даже самые строгие формы символической цензуры.

4 «In AI ideology, we will often find relentless technological optimism, the belief that technological progress is an autonomous force and can save us all, and the tendency to delegate key decisions to opaque algorithms».

По мнению С. Жижека, ИИ постепенно снижает необходимость в человеческом участии в различных сферах. В отличие от прошлых технологических инноваций, ИИ не предполагает господства человечества над природой. Напротив, он угрожает заменить самих людей, предлагая им «кофе без кофеина» — дружелюбного соседа, у которого нет скелетов в шкафу. Другого, который не предъявляет требований и подстраивается под любые потребности (Žižek 2023c). Как саркастично замечает С. Жижек, «ИИ придет за нами не с ядерными залпами, а делая привычный нам образ жизни финансово нежизнеспособным» (Žižek 2023d).

Но в то же время автоматизированные системы не способны воспроизводить человеческое суждение во всей его полноте, поскольку оно включает субъективные аспекты, которые невозможно свести исключительно к данным. Об этом пишет С. Жижек в статье «Искусственный идиотизм» (Žižek 2023a), подчеркивая, что чат-боты не способны улавливать нюансы, иронию и противоречия, являющиеся неотъемлемой частью человеческого общения. В результате исчезает пространство сомнения, несогласия, иронии — всего того, что делает субъекта живым и несовершенным. С. Жижек отмечает, что человек никогда не говорит буквально то, что, по его мнению, он говорит, тогда как искусственный интеллект может лишь имитировать этот процесс. Более того, чат-боты не способны лгать так, как это делает человек (Black 2024). Способность лгать свидетельствует о наличии бессознательного и играет важную роль в формировании субъекта. Ложь (в психоаналитическом ключе) предполагает наличие бессознательного: дистанцию между Я и тем, что оно говорит. Чат-боты, не обладая бессознательным, не могут лгать в человеческом смысле, что отличает их от людей.

Бернар Стиглер радикализирует эту критику. В статье «Искусственная глупость и искусственный интеллект в антропоцене» он также рассматривает взаимосвязь между ИИ и человеческим субъектом. Автор утверждает, что весь ноэтический (разумный) интеллект по своей природе искусственен, поскольку развивается через внешние технические средства, которые Стиглер называет «техническими органами» или «экзосоматическими органами» (Stiegler 2018: 1). Это означает, что человеческий разум всегда был связан с технологиями, которые расширяют его возможности. Процесс расширения человеческих возможностей через внешние технические средства приводит к созданию новых форм интеллекта. Однако этот процесс имеет двойственную природу: с одной стороны, он способствует развитию знаний и культуры, с другой — может приводить к «искусственной глупости», когда чрезмерная зависимость от технологий снижает способность к критическому мышлению и самостоятельному принятию решений (Stiegler 2018: 8).

Как отмечает Бернар Стиглер, цифровые технологии колонизируют внимание и память, превращая субъекта в объект постоянного воздействия. Происходит «пролетаризация мышления», когда сознание становится зависимым от автоматизированных процессов⁵. По мнению Стиглера, алгоритмы разрушают способность к критическому мышлению, превращая знания в поверхностные данные. Знание превращается в поток данных, внимание — в ресурс, субъект — в обслуживающую структуру. Именно это и составляет суть идеологической функции генеративных медиа: они не навязывают взгляды, как идеология прошлого. Они подменяют саму структуру желания, делают ненужным конфликт, критику, несогласие. Вместо субъекта, сомневающегося и действующего, появляется потребитель алгоритмических образов, желающий то, что машина научилась желать за него.

ИИ может быть как полезным инструментом для развития общества, так и разрушительной силой, если его использование не будет регулироваться этически и политически. Для Стиглера важно, чтобы технологии служили человеческому развитию, а не приводили к отчуждению или зависимости. Он предлагает развивать такие формы взаимодействия с технологиями, которые поддерживают и усиливают человеческую субъектность, а не подавляют ее. Таким образом, Стиглер подчеркивает необходимость балансировать между использованием ИИ для расширения человеческих возможностей и сохранением критического отношения к технологиям, чтобы избежать деградации человеческого субъекта в условиях растущей автоматизации.

Таким образом, генеративные медиа — это не просто форма коммуникации. Это инфраструктура нового идеологического режима, в котором исчезают классические координаты субъекта, истины и свободы. Только через возвращение к критическим рамкам — к анализу эпистемологических и психоаналитических структур — можно начать распознавать скрытую власть, встроенную в алгоритмы, и сопротивляться ей не на уровне интерфейса, а на уровне самого мышления.

Субъект знания vs субъект желания

Развитие ИИ ведет к формированию «алгоритмического субъекта» — предсказуемого, оптимизированного под логику данных.

5 Стиглер, Б. (2019). Искусственный интеллект — это искусственная глупость (интервью). <https://www.colta.ru/articles/society/21731-bernar-stigler-iskusstvennyy-intellekt-eto-iskusstvennaya-glupost>.

Однако эта модель вступает в напряженные отношения с субъективностью, которую психоанализ описывает как основанную на разрыве, нехватке и непрозрачности. Конфликт между субъектом знания и субъектом желания здесь становится не просто метафорой, но ключевой точкой напряжения в цифровой культуре, где алгоритмы стремятся к контролю, а субъективность ускользает, прорывается, сопротивляется.

Джек Блэк в статье «Диалектика желания: ИИ-чат-боты и желание не знать» исследует эти сложные взаимоотношения, рассматривая чат-ботов не столько как посредников знаний, сколько как фигуры, вовлеченные в структуры желания. В отличие от традиционного представления о чат-ботах как источниках знаний и рационального ответа, он предлагает рассмотреть их через призму желания субъекта, в котором стремление не знать становится ключевым моментом: «На данный момент наши отношения с ИИ-чат-ботом основаны не столько на его функции как источника знаний, сколько на желании субъекта не знать» (Black 2023: 3). Здесь вступает в силу лакановское различие между знанием и истиной, где знание может быть передано, но истина всегда связана с нехваткой и невозможностью полного понимания, с разрывом, с бессознательным, с желанием. В этом смысле желание «не знать» — это форма сопротивления идеологии тотальной когнитивной прозрачности, тотального знания, стремящейся заменить субъективность управляемостью.

Признание разрыва, присущего как человеку, так и ИИ, может, по мнению Блэка, открыть новые горизонты понимания. Можно сказать, что чат-бот служит для раскрытия связи между двумя формами субъективности: субъектом знания и субъектом желания. Мы можем наблюдать это напряжение и неудовлетворенность во взаимодействиях с ИИ-чат-ботами. Хотя с позиции субъекта знания мы получаем от них относительно полезные ответы, в глубине сохраняется беспокойство: могли ли мы задать лучший вопрос? Не был ли предоставленный ответ неполным или ошибочным?

Этот эффект алгоритмического незнания усиливается интерфейсной логикой постоянного возвращения: запрос-ответ, скролл-контент, свайп-рекомендация — каждый из них поддерживает циркуляцию желания, не приводя к его разрешению. В этом цикле интерфейс превращается в машину повторения, оформляющую субъекта как фигуру бесконечного перезапроса. Алгоритм, каким бы сложным он ни был, остается несовершенным, а потому невозможность достижения окончательной истины становится постоянным фоновым элементом наших взаимодействий. Эта неудовлетворенность — парадоксально — и поддерживает наше удовольствие.

Лакановская концепция «желания Другого» здесь приобретает особую актуальность: алгоритмы, анализируя наши цифровые следы, предугадывают наши потребности до того, как мы их осознали. Однако это предсказание всегда носит механический характер — оно не учитывает иррациональность желания, его сопротивление полному постижению. Как раз это и делает субъекта непредсказуемым.

Таким образом, психоаналитический подход предостерегает от идеализации ИИ как субъекта предположительно знающего. Как отмечает Блэк, «в свете своих ошибок технология ИИ, несомненно, улучшится, однако эти ошибки и неудачи не исчезнут» (Black 2023: 17). Предположение о возможности достижения абсолютного знания ведет к параноидальной фантазии об ИИ как лишенной недостатка сущности. Напротив, осознание его пределов и неустранимой нехватки открывает пространство для трансформации наших отношений с цифровыми технологиями, создает пространство для нового осмысления цифровых взаимодействий. Желание «не знать» в этом смысле становится не просто отказом от знания, а способом осмысления самого разрыва, определяющего как субъекта, так и созданный им ИИ.

Субъект знания и субъект желания оказываются не просто в конфликте — их взаимодействие становится ядром новых цифровых механизмов власти. Алгоритмы ИИ, анализируя поведенческие паттерны, стремятся к созданию предсказуемой субъективности, превращая поведение в ресурс, в то время как психоанализ напоминает: субъект остается субъектом благодаря своей непредсказуемости, несовершенству и отказу от окончательной истины. Неоптимизированность субъекта — это не сбой, а условие свободы. В этом измерении открывается возможность сопротивления: не в отказе от технологий, а в переопределении рамок их использования, в возвращении себе права на ошибку, на непонимание, на желание.

Противостояние субъекта знания и желания проявляется также в визуальной и перформативной культуре. Художественные и активистские практики часто становятся пространством, где субъект отказывается от прозрачности, управляемости, эффективности — тех качеств, к которым стремится алгоритмическая культура. Вместо этого на первый план выходит непредсказуемое, телесное, повторяющееся, провальное — всё то, что не поддается машинной логике. Такой подход не отрицает ИИ, а переопределяет рамки, в которых субъект с ним взаимодействует: не как с идеальным Другим, знающим всё, а как с «симптоматической машиной», в которой можно распознать собственную тревогу, фантазии, свободу.

Так, в перформансах, работающих с ИИ в реальном времени, тело артикулирует сопротивление: оно действует вопреки

оптимизации, подчеркивая разрыв между живым и цифровым. Одним из таких примеров является перформанс «Corpus Nil» (2014–2019)⁶ Марко Доннаруммы — телесная импровизация с участием ИИ-системы, которая в реальном времени анализирует движения тела исполнителя и реагирует на них через синтез звука и света. Доннарумма сознательно нарушает ожидаемые движения, создавая сбои в алгоритмическом распознавании, тем самым превращая тело в пространство отказа от цифровой интерпретации.

От репрезентации к предсказанию: генеративные медиа, субъект, творчество

Теперь рассмотрим, как генеративные медиа трансформируют роль субъекта в искусстве и в творчестве, а также в более широком культурном и социальном контексте. Этот процесс затрагивает вопросы автономии и контроля над творческим актом. В традиционном искусстве автор опирается на культурные коды, но остается носителем субъективного опыта. Генеративные медиа, наоборот, оперируют массивами данных, обнаруживая скрытые паттерны, но не обладают собственным намерением (желанием). Дискуссия о генеративных медиа и креативности также неминуемо отсылает к классической проблематике технической репродукции (Беньямин). Можно сказать, что генеративные системы ИИ продолжают линию автоматизации художественного производства, начатую еще с появлением фотографии и массовых медиа.

Бернар Стиглер связывает автоматизацию творческого процесса с его пролетаризацией — утратой индивидуального жеста, размыванием критического сознания и зависимости от внешних технических структур (Stiegler 2018). По его мнению, алгоритмическая автоматизация не просто воспроизводит формы, но вытесняет самого субъекта как носителя трансформационного опыта. Творчество становится функцией машинного анализа данных, а не интуиции или символического разрыва. Искусство в этом смысле оказывается всё менее пространством желания и всё более — пространством предсказания. В свою очередь, Лев Манович, теоретик новых медиа и цифровой культуры, исследует влияние искусственного интеллекта (ИИ) и генеративных медиа на современное искусство, дизайн и культуру в целом. Он полагает, что цифровая культура не просто воспроизводит существующее, но создает новые режимы визуальности и субъективности. Манович рассматривает ИИ не просто как инструмент, а как часть более широкой

6 <https://marcodonnarumma.com/works/corpus-nil/>

системы «программирования культуры» — процесса, в котором цифровые технологии формируют способы создания, распространения и восприятия культурных объектов. В своих работах он подчеркивает, что алгоритмы не просто помогают создавать изображения или тексты — они организуют наше воображение, формируя каноны восприятия, эстетики и даже желания. Генеративные модели, по Мановичу, не являются нейтральными: они основаны на исторических базах данных, которые уже содержат в себе иерархии, предвзятости, стилистические коды. В книге «Программное обеспечение берет власть» Манович подчеркивает, что алгоритмы играют решающую роль в автоматизации творческих процессов.

Генеративные системы могут быть использованы для исследования новых эстетических и этических горизонтов: «Достаточно того, что новые инструменты ИИ для сопоставления медиа стимулируют наше воображение, предоставляют нам новые идеи и позволяют нам исследовать многочисленные вариации конкретных дизайнов»⁷ (Manovich 2024: 14). Такие проекты, как нейросети, создающие искусство, позволяют не только деконструировать существующие культурные нормы, но и предлагать новые формы коллективного творчества. Они позволяют создавать бесчисленное множество вариаций изображений, текстов и музыки, что делает творчество более масштабируемым и доступным. Однако этот же процесс вызывает опасения, связанные с «перепроизводством» контента. Избыток сгенерированных произведений затрудняет навигацию в культурном пространстве, а алгоритмы начинают играть роль не только в создании, но и в фильтрации и распространении контента, влияя на то, что становится видимым и востребованным.

Манович отмечает, что ИИ становится не просто инструментом, а полноценным участником творческого процесса. В отличие от традиционных инструментов, которые требуют активного управления со стороны человека, современные алгоритмы способны генерировать художественные произведения, анализировать стили и даже предугадывать предпочтения аудитории. Это меняет роль художника, дизайнера, превращая их в кураторов или соавторов вместе с алгоритмическими системами. Например, в сфере цифрового искусства уже существуют проекты, где нейросети создают картины, которые затем дорабатываются человеком, что стирает границы между машинным и человеческим творчеством. Однако, подчеркивая возможности ИИ как инструмента расширения эстетического поля, Манович также предостерегает от алгоритмической стереотипизации: «ИИ часто генерирует

7 «It is sufficient that new media mapping AI tools stimulate our imagination, provide us with new ideas, and enable us to explore numerous variations of specific designs».

новые медиаартефакты, которые более стереотипны или идеализированы, чем мы предполагали»⁸ (Manovich 2024: 20). Это означает, что нейросети, тренированные на популярных визуальных стилях, воспроизводят нормы, игнорируя маргинальные, девиантные или нестандартные формы выразительности. Алгоритм оказывается не только соавтором, но и носителем идеологии, пусть и неосознанной.

ИИ также меняет способы потребления культуры. Стриминговые сервисы, социальные сети и платформы цифрового контента используют алгоритмы персонализации, которые адаптируют контент под индивидуальные предпочтения пользователя. Манович обращает внимание на двойственную природу этого процесса: с одной стороны, алгоритмы упрощают доступ к интересному контенту, но с другой — ограничивают культурный опыт, создавая «фильтры реальности» и исключая случайные открытия. Они не просто подсказывают, «что смотреть», но и — через метрики вовлеченности и персонализацию — формируют вкусы. Возникает ситуация, в которой субъект уже не выбирает, а лишь подтверждает выбор, сделанный за него — тот, который кажется «естественным», потому что совпадает с предыдущими паттернами поведения. Таким образом, алгоритмы не только имитируют человеческое творчество, но и замещают желание предсказанием. Их работа строится на вероятностной логике: они выдают то, что, скорее всего, понравится, и тем самым исключают возможность случайности, несоответствия, провала — всего того, что, по Лакану, делает желание подлинным.

Несмотря на потенциал ИИ в творчестве, Манович акцентирует внимание на рисках: утрата уникальности в искусстве, этические проблемы (например, использование чужих данных для тренировки ИИ), а также вызовы, связанные с монополизацией технологий крупными корпорациями. Генеративные модели могут воспроизводить стереотипные образы, игнорировать маргинализированные группы или усиливать западные визуальные стандарты. Алгоритмы оптимизированы под популярные визуальные стили, что может приводить к унификации художественного языка. Как подчеркивает Лев Манович, распространение ИИ в искусстве неизбежно изменит саму логику эстетических предпочтений, формируя новые каноны визуальности (Manovich 2023).

По мнению Мановича, ИИ и генеративные медиа не просто дополняют традиционные художественные практики, а радикально трансформируют способы создания и восприятия культуры. Они не только меняют роль художника, но и ставят под вопрос границы

8 «AI frequently generates new media artifacts that are more stereotypical or idealized than what we intended».

между человеческим и алгоритмическим творчеством. Современные технологии формируют новую культурную среду, где искусство становится результатом взаимодействия человека и машины, а авторство — всё более размытым понятием.

Однако, если генеративные медиа становятся новым инструментом рыночного и идеологического контроля, возможны ли формы альтернативного использования этих технологий? Одним из направлений сопротивления может стать развитие open-source платформ, позволяющих пользователям контролировать алгоритмы генерации контента и тренировать их на собственных базах данных. Например, такие проекты, как Stable Diffusion и Open Assistant, предлагают децентрализованные модели, которые можно адаптировать для самостоятельного творчества, не зависящего от корпораций.

Еще одним подходом является осознанное использование ИИ как инструмента критики. Художники и исследователи экспериментируют с «контралгоритмическими» методами, создавая произведения, которые подчеркивают внутренние ограничения ИИ, вскрывая его слепые зоны. Например, проект AI Weirdness⁹ Джанелл Шейн демонстрирует, как алгоритмы могут производить неожиданные, а иногда абсурдные и комичные результаты (сбои), вскрывая механизмы их работы. Такие проекты подчеркивают не только уязвимость ИИ, но и возможность поэтического сбоя, в котором субъект вновь обретает пространство для желания — не как функции, а как аномалии, события, расхождения с нормой. Таким образом, фигура субъекта генеративных медиа — это не только позиция в структуре, но и телесная, аффективная, поэтическая фигура — место сбоя, повторения, замедления. Именно через ошибку, задержку, телесную ритмику и неэффективность субъект может противостоять машинной предиктивности, восстанавливая пространство желания и критического мышления.

Заключение

В заключение можно сказать, что генеративные медиа и ИИ представляют собой не только технологический, но и социальный

9 AI Weirdness — это проект Джанелл Шейн, в рамках которого она исследует и демонстрирует забавные, странные и неожиданные результаты работы нейросетей. Она обучает модели на необычных и специфических наборах данных — например, списках странных имен для котов, рецептах печенья или популярных фразах из фильмов — и показывает, как искусственный интеллект может генерировать неожиданные, нелепые или даже пугающие результаты.

вызов. Они требуют переосмысления понятий субъективности, автономии и манипуляции. Критическая теория и психоанализ предлагают нам инструменты для исследования этих изменений и поиска путей для осознанного использования новых технологий. Использование междисциплинарного подхода помогает выявить глубокие трансформации субъекта в условиях алгоритмического производства. Исследования Марка Андреевича, Славоя Жижека, Джека Блэка, Кейт Кроуфорд, Льва Мановича и других авторов дают нам уникальные перспективы для понимания и критического осмысления роли генеративных медиа в формировании субъекта и социальных структур в современном мире.

Генеративные медиа и алгоритмические системы не только меняют способы создания и распространения контента, но и инициируют радикальные трансформации в самой структуре субъективности. Субъект генеративных медиа — это не просто пользователь, но фигура, балансирующая между автономией и алгоритмическим предсказанием, между знанием и бессознательной нехваткой. Желание, понимаемое в лакановской традиции не как потребность, а как разрыв, отсутствие, нестабильность, оказывается тем, что ускользает от алгоритмической предикции. Субъект генеративных медиа — это субъект на границе. Он одновременно встроен в цифровую логику предсказуемости и алгоритмического контроля и в то же время сохраняет остаточную зону непредсказуемости, которую невозможно полностью автоматизировать. Субъект не исчезает — он трансформируется, мигрируя из позиции автора в позицию того, кто использует, нарушает, переопределяет алгоритм. В провале модели, в неожиданном сбое или аномалии рождается новая форма субъективности — не как центр, но как трещина в автоматизированной логике.

Генеративные медиа представляют собой как угрозу (в терминах утраты критического мышления и эрозии приватности), так и потенциал для создания новых форм эстетического и политического сопротивления. Они активируют процессы, описанные как в критической теории (Жижек, Кроуфорд, Андреевич), так и в психоанализе, и формируют поле, где субъект оказывается втянутым в игру между контролем и разрывом, между символическим порядком и его цифровыми мутациями. Они радикально трансформируют культурный ландшафт, смещая акценты с авторства на алгоритмическое предсказание, с опыта — на обработку данных, с желания — на поведение. В этой логике творчество становится функцией вероятности, а субъект — производной от алгоритмической модели. Однако в этой точке наивысшей автоматизации возникает и возможность сопротивления.

References

- Andrejevic, M. (2020). *Automated media*. London: Routledge.
- Black, J. (2023). The dialectic of desire: AI chatbots and the desire not to know. *Psychoanalysis, Culture & Society* 28: 607–618.
- Black, J. (2024). Can AI Lie? Chabot Technologies, the Subject, and the Importance of Lying. *Social Science Computer Review*. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/08944393241282602> (accessed: 05 January 2025).
- Bown, A. (2022). *Dream Lovers: The Gamification of Relationships*. London: Pluto Press.
- Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*. New Haven: Yale University Press.
- Friedberg, A. (2006). *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Hayles, N. K. (2006). Traumas of Code. *Critical Inquiry* 33(1): 136–157.
- Lindgren, S. (2023). *Critical Theory of AI*. Cambridge: Polity Press.
- Manovich, L. (2013). *Software Takes Command*. New York: Bloomsbury Academic.
- Manovich, L. (2024). Seven Arguments about AI Images and Generative Media (Chapter 5). In: Manovich, L. & Arielli, E., eds. *Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media*. <https://manovich.net/content/04-projects/175-artificial-aesthetics/lev-manovich-ai-aesthetics-chapter-5.pdf> (accessed: 10 January 2025).
- Manovich, L. (2023). *The AI Brain in the Cultural Archive*. Available at: <https://manovich.net/content/04-projects/124-the-ai-brain-in-the-cultural-archive/lev-manovich-ai-brain-in-the-cultural-archive.2023.pdf> (accessed: 10 January 2025).
- Selwyn, N. (2024). *Acknowledging the military origins of AI in education*. <https://criticaledtech.com/2024/12/18/acknowledging-the-military-origins-of-ai-in-education/> (accessed: 10 January 2025).
- Stiegler, B. (2018). *Artificial Stupidity and Artificial Intelligence in the Anthropocene*. Lecture delivered on 23 November 2018 at the Institute of Ereignis, Shanghai. https://www.academia.edu/37849763/Bernard_Stiegler_Artificial_Stupidity_and_Artificial_Intelligence_in_the_Anthropocene_2018 (accessed: 05 January 2025).
- Žižek, S. (2023a). Artificial Idiocy. *Project Syndicate*. 23 March 2023. <https://www.project-syndicate.org/commentary/ai-chatbots-naive-idiots-no-sense-of-irony-by-slavoj-zizek-2023-03> (accessed: 21 December 2025).
- Žižek, S. (2023b). ChatGPT says what our unconscious radically represses. *Sublation Magazine*. Apr 7, 2023. <https://www.sublationmag.com/post/chatgpt-says-what-our-unconscious-radically-represses> (accessed: 21 December 2025).
- Žižek, S. (2023c). The Post-Human Desert. *Project Syndicate*. Apr 7, 2023. <https://www.project-syndicate.org/commentary/ai-post-human-future-by-slavoj-zizek-2023-04> (accessed: 21 December 2025).
- Žižek, S. (2023d). The AIs are coming: Will ChatGPT create a future of bullshit (jobs)? 16 January 2023. <https://www.waikato.ac.nz/news-events/news/the-ais-are-coming-will-chatgpt-create-a-future-of-bullshit-jobs/> (accessed: 21 December 2025).
- Zuboff, Z. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. PublicAffairs.