

## Философия

УДК 1:[794.1+796.83](045)+004.8(045)

*И.М. Береснев*

### СИНТЕЗ ТЕЛА И РАЗУМА КАК АНТИТЕЗА ИСКУССТВЕННОМУ ИНТЕЛЛЕКТУ

Опасения, связанные с созданием искусственного интеллекта и перспективами его использования, находят отражение в поисках новых форм человеческой идентичности. Гиподинамия, обусловленная развитием технологий, и значительная включенность человека в процессы виртуального мира вызывают к жизни гибридные виды спорта – шахбокс (chessboxing) – сочетание бокса и шахмат, телесной и интеллектуальной практики, олицетворяющей различные способы мышления: творческого, практического и логического. В работе поставлена цель – выявить характеристики естественного интеллекта, воспроизводящиеся в такой практике, как шахбокс. Для выявления присущих и неотделимых от человека свойств используется сравнительный анализ таких явлений, как спорт, игра и перформанс. Анализируются предпосылки возникновения шахбокса в качестве творческого акта и перформативной практики; рассматриваются новые смыслы явления, продуцируемые в процессе институционализации шахбокса как спортивной дисциплины. Показано, что гибридный спорт, сочетающий в себе различные по содержанию и способу подготовки соревновательные элементы, сохраняет в человеке неразрывность связей между разумом и телом, не позволяя тем самым отделять способ человеческого мышления от его существования в органическом теле. Актуальным является вопрос: насколько подобные синтетические практики противопоставлены идее создания и развития искусственного интеллекта?

*Ключевые слова:* искусственный интеллект, трансгуманизм, синтетические практики, гибридный спорт, шахбокс, перформанс.

DOI: 10.35634/2412-9550-2022-32-2-119-127

#### Введение

Гибридный спорт как объединение различных дисциплин, часто противопоставленных по внутреннему содержанию, является постмодернистской попыткой разрушить «бинарные оппозиции» [27. С. 52]. Однако в отношении спорта, особенно в случае профессиональных единоборств, единство противоположных установок и целей было достигнуто гораздо ранее. Л. Вакан [3], французский социальный философ, посвятивший множество трудов осмыслению практики бокса, указывает на гармоничное существование в рамках боксерского поединка двух взаимоисключающих целей. Боксер жертвует собственным «телесным капиталом» для реализации атакующих действий в ринге: для этого приходится принимать удары противника. Вакан описывает бокс как «особый вид спорта, находящийся на границе между природой и культурой, своеобразный эмпирически осуществленный пограничный случай практики» [4. С. 108]. Наличие особых ритуалов и негласных правил поведения, чтимых атлетами, равно как и правила соревнований, наполняют бокс смысловым содержанием и возможностями для творческих интерпретаций. Образы жестокости, транслируемые в профессиональном боксе, сопутствовали народным играм и забавам. Например, «пурринг» – традиционное единоборство валлийцев, в котором удары наносятся по голням обутыми в тяжелые башмаки ступнями [18. С. 40].

Современный гибридный спорт шахбокс (chessboxing), о котором речь пойдет далее, предлагает не только преодолеть устоявшиеся противоречия, возникшие в массовом сознании, что отделяет интеллектуальные виды спорта от исключительно телесных, но нарушить узкую специализацию в профессиональном спорте. В марксистской интерпретации спорта именно специализация выступает качеством, за счет которого человек перерождается в некий механизм, исполняющий однотипные движения [6. С. 119], что является следствием наложения идеи конвейерного производства на сферу телесных практик. В такой системе представлений спортсмен демонстрирует точное воспроизводство движений заданной формы. Л. Вакан сравнивает американские залы бокса с производственными цехами [3], где атлеты занимаются именно телесным трудом (body craft). Это крайне важное замечание, позволяющее оценить, насколько спорт подвержен алгоритмизации и рационализации, которые с большей степенью могут соотноситься с деятельностью искусственного интеллекта (ИИ), чем с те-

чением стихийных, спонтанных сил, что проявляются в движениях атлетов, которые благодаря своим индивидуальным особенностям, неповторимому стилю в любых видах спорта становятся представителями «зала славы» как символически, так и формально (Международный зал боксёрской славы/ International Boxing Hall of Fame).

Насколько гибридные виды спорта противопоставлены идее создания и развития ИИ? Мы рассмотрим вопрос на примере модели возникновения шахбокса как спортивной практики. В данном случае инструментом синтеза спортивной дисциплины выступает игра, которая объединяет «распавшееся фрагментированное культурное пространство <...> в целостность разрозненного» [27. С. 92]. Шахбокс возник вне спортивной индустрии, как продукт художественного творчества. Его концепция впервые проиллюстрирована в графическом романе «Холодный экватор» (Froid Équateur) Энки Билала [2. С. 154-168], одном из ярчайших представителей европейского графического романа, ориентированного на взрослую аудиторию и поднимающего сложные социально-экономические, этические и философские проблемы. В вымышленной Билалом вселенной, представляющей собой альтернативную человеческой истории реальность, которая более всего соотносится с Оруэлловским миром, в котором противоположности стали чем-то цельным и неделимым, возникает первая зарисовка о шахбоксе. В романе формула боя выглядит следующим образом: атлеты боксируют 12 раундов по 3 минуты, как это принято в титульных боях в профессиональном боксе, а затем играют в классические шахматы. Билал не дает детальных описаний правил проведения соревнований по шахбоксу, но намекает на наличие сложной системы количественной оценки действий атлетов. Речь идет о некоей квантификации, которая теми же марксистами [6. С. 121] определяется как черта, уничтожающая человеческое достоинство, а с другой стороны попытка описать спортивную реальность математическим языком – это та задача, которая может возлагаться на искусственный интеллект. Однако всякий раз при рассмотрении спорта исследователи упираются в проблему соотношения спортивной (трудо-вой) деятельности спортсмена и его игровой составляющей. Количественную оценку первой деятельности ИИ можно осуществить (формальный подсчет ударов, например), а вот с помощью каких формул рассчитывать игровое содержание: здесь задача пока не имеет очевидного решения. Таким образом, игра как неотъемлемая часть спортивного состязания является одним из значительных антитетических противопоставлений деятельности искусственному интеллекту. У Й. Хейзинги [31] игра предшествует культуре, создает ее, но также справедливо утверждать, что способность к игре, которая прогрессирует и развивается, является исключительным человеческим свойством. Игра человека может возникнуть только в рамках человеческой культуры и никак – в природе: «... человек есть искусственное существо, то есть рождаемое не природой, а саморождаемое через культурно изобретенные устройства» [16. С. 18]. Пользуясь понятийным аппаратом М.К. Мамардашвили, мы можем утверждать, что создание человеком спортивных игр является выходом за рамки данного природой; человеческая игра является «машиной, производящей в человеке человека или в животном человека» [16. С. 28]. Драка, лишённая процедур, ритуалов и атрибутов, а также ценностей, как, например, честной игры (fair play), спортивного состязания, изначально существует в природе, но бокс как олимпийский вид спорта, постоянно совершенствующийся и подвергающийся этической оценке, воспроизводит исключительно человеческие качества, для которых в природе нет оснований (дружба, справедливость, честь и пр.). Так, спорт является сферой, где воспроизводятся человеческие качества и характеристики; областью, где формируется сфера «унифицированного поведения, подчиненного временной программе и особому календарю» [8. С. 196].

Более того, человеческие качества, а М.К. Мамардашвили говорит о них как о «человеческих состояниях» [16], являют собой неразрывную связь органического и ментального содержания человека: чувства переживаются ментально и проявляются физически (психосоматика). Для ИИ, как нам представляется, будет крайне проблемно установить эту связь, вообще понять символический смысл боксерского и шахматного матча. На машинном языке удар по голове будет оцениваться как реализованный элемент техники бокса или как единица действия, причиняющего физический ущерб. Но для честолюбивого бойца пропущенный удар может стать тем спусковым механизмом, что высвобождает скрытые до этого модели поведения – агрессивную, оборонительную, пораженческую, реваншистскую. Для зрителя такая смена эмоционального содержания поединка может представлять особую драматическую ценность. Х.У. Гумбрехт видит в физических страданиях боксера условия включения атлета в пантеон зала славы, а бойца, переживающего тяжелый бой и оказывающего достойное сопротивление, зрители могут превозносить в своей оценке над реальным победителем матча [5. С. 107]. Сможет ли ИИ

определить для оценки события (приз зрительских симпатий) эту тонкую грань, возникающую в сознании зрителя и заставляющую его симпатизировать тому, кто проигрывает? Вопрос не имеет очевидного ответа, но подчеркивает разрыв в способе оценки реальности и вообще в способе мыслить по-человечески, мыслить иррационально и порой абсурдно.

Способ мышления, характерный для художника, полагающегося на интуицию, предполагает риск и постоянное экспериментирование в поисках новых форм и средств выразительности. Чемпион мира по шахматам М. Карлсен полагается «на интуитивные суждения о возможном развитии партии», поэтому он часто «делает не те ходы, которые сделал бы компьютер» [9. С. 507, 508]. Результаты творчества сопряжены с растянутым во времени накоплением смыслового содержания; творчество художника устремлено в будущее – к ожидаемым признанию и пониманию зрителя. В настоящем зритель не всегда способен уловить тренды и тенденции намечающихся изменений, чтобы раскрыть глубинный смысл и значение художественной картины. В противоположность представленному здесь творческому способу мышления, часто ориентированному на интуицию, искусственный интеллект устремлен в прошлое – в анализ накопленных баз данных. ИИ способен генерировать идеи в рамках заданных шаблонов и комбинируя известные виды деятельности. С помощью такого механизма работы с информацией ИИ может формулировать сочетания спортивных дисциплин в попытке обозначить черты нового гибридного вида спорта, но наполнить его смысловым содержанием – задача, относящаяся к исключительно человеческой «мыследеятельности». Рассмотрим это утверждение через призму реализации художественной идеи шахбокса Э. Билала на практике.

### Шахбокс Ипе Рубинга

Возникновение шахбокса в качестве спортивной дисциплины связано с художником Ипе Рубингом (Iepe Rubingh, 1974–2020). В 2003 году Ипе организовал перформанс (performance) – первый матч по шахбоксу, в котором принял непосредственное участие: одержал победу над противником и стал первым официальным чемпионом мира по шахбоксу. Перформанс, понимаемый как спектакль, как театрализованное действие, предполагает предсказуемость финала, определенного сценарием. Сопоставляя спорт и театр, Р. Шехнер [32. С. 34] обнаруживает практически полное содержательное сходство в ключевых характеристиках. В театре, как и в спорте, наблюдается особая организация времени и пространства; предметы имеют исключительную ценность; отсутствует продуктивность; действие подчинено правилам. Противоречия возникают в пунктах «следование сценарию», «символическая реальность». Исход боксерского поединка при всех равных условиях – конкурентная пара бойцов, честная игра, отсутствие мошеннических договоренностей – не может и не должен быть подчинен сценарию. Однако в профессиональном боксе существуют управленческие технологии, позволяющие третьим лицам влиять на результат матча: отбор противников по определенным критериям, например, заключение контракта с бойцом, карьера которого уже на спаде. Но даже обладая опытом в организации матчей, спортивные менеджеры допускают просчеты. Бой в боксе может завершиться нокаутом самым неожиданным образом.

Для ИИ в таких «случайностях» заключена угроза, ставящая под сомнения истинность прописанных алгоритмов и заданных шаблонов. Случайность как явление хорошо понятна человеку, способному ее идентифицировать и верным образом интерпретировать. Несмотря на жесткие требования к дисциплине в спорте, приоритет формализованных правил и часто структурированный порядок действий нарушается случайным вмешательством стихийных сил. На сегодня мы даже не можем положиться на ИИ в вопросах судейства, поскольку создание точной математической модели для действий спортсмена в сложнокоординационных видах спорта может вызвать определенные и даже непреодолимые трудности, не говоря уже об эстетическом восприятии спортивного зрелища и его морально-этической оценке. В ринге поощряется то, что порицается за его пределами, так называемая «спортивная агрессия», например. Категории морали могут определять содержание процессов, развивающихся на спортивной арене. В свою очередь, «определение способности искусственного агента действовать морально тождественно определению его способности к вере в нравственный идеал» [7. С. 117]. По утверждению А.В. Кыласова, в основе аксиологии спорта «лежит апологетика гуманизма нечеловеческих усилий» [13. С. 23], что усложняет постановку вопроса для машинного интеллекта о возможности человекопоклонничества, проистекающей из идей олимпизма.

### Искусственный интеллект: перформанс, спорт и игра

Сможет ли ИИ учесть в своих расчетах и интерпретациях действительности раздвоенность человека в ситуации спортивного/театрализованного действия и реальной жизни? История возникновения шахбокса содержит в себе множество подобных разрывов. С одной стороны, понятие «перформанс» обозначает вид театрального представления, составной частью которого является личность художника и процесс выражения и развития его идей, где важную роль играет присутствие автора в процессе действия – процесс творчества (процессуальное искусство). Обычно перформансы не репетируются, что позволяет считать их аутентичными. То же справедливо и для спортивного события и игры. С другой стороны, для перформанса Ипе Рубингу все же потребовалось посетить боксерский зал и шахматную школу для соответствующей подготовки. Тренировка спортсмена – есть репетиция, во время которой формируется то, что принято называть техникой исполнения, или индивидуальным стилем, особым способом построения движений в ринге. Первый матч по шахбоксу может быть интерпретирован и как перформанс, и как полноценное спортивное событие, ведь бой проходил в рамках правил (раунды шахмат чередовались с раундами бокса), действовала система судейства – в общем присутствовала вся атрибутика и элементы, присущие институтам спорта. Впоследствии учредили спортивную организацию WCBO (World Chessboxing Organization), которая по данным на 2021 г. насчитывает порядка 3500 шахбоксеров-любителей и порядка 37 профессиональных бойцов.

Способен ли ИИ вообще создать новую спортивную дисциплину? Создание шахбокса и любого другого гибридного вида спорта в целом может быть описано посредством простой процедуры, с помощью которой спортивные дисциплины из категории «А» будут сопоставляться с видами из категории «Б». Циклические виды спорта органично сочетаются в таких форматах, как триатлон (плавание, велогонка и бег), более сложные сочетания наблюдаются в современном пятиборье (конкур, фехтование на шпагах, стрельба, бег и плавание). В их ряду шахбокс выгодно отличается своей близостью к театру. Во-первых, организация пространства сопоставима с театральной. Во-вторых, внимание зрителей можно локализовать на сравнительно небольшой площади спортивной арены – все действия происходят в ринге. В-третьих, сочетание шахмат и бокса не выглядит столь очевидным, поскольку дисциплины предполагают два крайне отличных способа подготовки, не говоря уже о различной темпоральности. Шахбокс пытается добиться синтеза малосочетаемых элементов, чем вызывает самые противоречивые отклики в среде спортивных функционеров и рядовых зрителей.

Технология создания шахбокса гораздо ближе не к спортивной индустрии, а к искусству, которое обладает способностью «предвидеть будущие социальные и технологические разработки». Гибридный спорт транслирует «то изменение масштаба, скорости или формы, которое привносится им в человеческие дела» [15. С. 10]. Художественный опыт Билала и Рубинга отличается от машинного способа принятия решений: «он не является логической или рациональной последовательностью, но связан преимущественно с реакцией художника на полученный результат» [22. С. 288]. Этот способ мышления не может описываться программным языком: он приводит к ошибочным (иррациональным) с формальной точки зрения результатам. Для интерпретации ошибки как исключительного творческого решения ИИ всегда будет не доставать художественного опыта, определяющего восприятие ситуации и объясняющего иррациональность, свойственную человеку.

По Р. Шехнеру, «игровое поведение во многом заимствовано из поведения на охоте» [32. С. 150], охота является особой формой игры. Элементы поведения охотника транспонируются в культурное пространство, в котором возникают различные соревновательные практики: метание копья, борьба, кулачный бой. Игра как деятельность помимо человека присуща и млекопитающим [19. С. 66], но игры последних не способны эволюционировать, вбирая в себя накопленный опыт, и перерождаться в новые формы. Стоит также отметить, что и элементарные формы мышления, проявляющиеся в игровой деятельности, свойственны не только высшим животным, но и насекомым, врановым птицам [23. С. 126]. В этом процессе происходит (воспользуемся понятийным аппаратом М.К. Мамардашвили) «транцендирование» - «выход человека за стихийно и натурально данную ему ситуацию или его собственные качества так, чтобы, выйдя в эту трансцендирующую позицию, чем-то в себе овладеть, то есть установить порядок» [17. С. 144]. Развитие бокса в очень упрощенном виде можно представить как движение от довольно грубой и агрессивной драки ко все более цивилизованной форме соревнований, вобравшей в себя культурный опыт множества поколений. Бокс изобретается не единожды, а всякий раз, когда происходят значительные трансформации: «изобретаются» весовые категории, формула боя, система оценки результатов (судейство). Причем все нововведения неразрывно связаны с телесной составляющей

щей человека. «Изобретая» спорт, всегда приходится соотносить ментальные и физические планы, определять смысловое поле происходящих на арене процессов. Близость спорта и театра, о которой пишет Р. Шехнер, подчеркивает наличие скрытых от стороннего наблюдателя явлений, обнаружение которых требует особого чутья и тонкости восприятия. Драка, ставшая боксом, обогащается смысловым содержанием, а главное - воспроизведением «человеческих состояний» (справедливости, дружбы, мужества), воплощенных в составных элементах спортивного действия. Символический белый цвет формы рефери в ринге – идея справедливости закона (правил), действительного для всех участников. Наблюдатель может обнаружить в боксерском зрелище свою причастность к «какому-то первичному акту» [17. С. 15], провоцирующему череду действий, в результате которых и возникает то очарование неповторимым спортивным событием, заставляющим рядового зрителя восторгаться отточенным мастерством атлетов.

Человек стремится уловить, определить, сформулировать смыслы, не отличающиеся постоянством и устойчивостью и зависящие от иррациональных составляющих, не поддающихся машинной количественной оценке. Можно ли подобного требовать от ИИ?

Термином «машинное обучение» обозначают группу множественных статистических методов, направленных для решения конкретных задач [29. С. 42] и использующих интуитивные представления о работе человеческого мышления. Такое машинное обучение, по мнению Ш. Фэн, носит исключительно технический характер и не способно решать философские вопросы, не способно к выполнению «онтологической работы», которая необходима для удовлетворения стремления понять, как объект устроен на самом деле. Воспроизведение машинным обучением в компьютерах человеческих функций, а не «человеческих состояний», оставляет за ИИ роль помощника, выполняющего прикладные задачи. ИИ способен заместить функционально игрока в шахматах или в го. Шахматный суперкомпьютер Deep Blue, разработанный компанией IBM, 11 мая 1997 года выиграл матч из 6 партий у чемпиона мира по шахматам Гарри Каспарова; а в 2016 году AlphaGo, программа для игры в го, разработанная компанией Google DeepMind, выиграла матч у Ли Седоля, профессионала высшего ранга. В 2015 году DeepMind опубликовала научную работу, в которой описывалось обучение искусственного разума игре в аркадные видеоигры. Разработчики научили ИИ «не как играть, а как учиться играть» [10. С. 45]. Но умеющий играть в шахматы или го компьютер не равноценен играющему человеку, реализующему «в мире перформативных видов деятельности <...> институализированный принцип удовольствия» [32. С. 32]. Функциональная природа ИИ, замкнутая в мире логических схем и алгоритмов, противопоставляется игровой природе человека: «Существование игры непрерывно утверждает <...> сверхлогический характер нашего положения в космосе» [31. С. 14], таким образом, ИИ есть механизм, а человек, способный «возвышать вещи до сферы духа» – нет. Хотя сегодня среди ученых значительно число тех, кто поддерживает идею о том, что «мозг – это биохимическая машина», в которой «нейрон реагирует электрическим сигналом на входы» [14. С. 313]. Я. Лекун, один из изобретателей глубокого обучения, применяемого к искусственным нейронным сетям, утверждает, что в ближайшем будущем автономные интеллектуальные машины будут обладать эмоциями и определенными формами сознания [14. С. 322]. Настольная игра представляет собой систему элементов, помещенных в структуру связей, образующих единое целое: шахматные фигуры на игровой доске. Для ИИ сегодня не представляет сложности установить разворачивающиеся в процессе игры фигурные связки и позиции – техническая реализация игры в шахматы компьютером может быть безупречной, но человек в настольной игре может обнаруживать аллегории и метафоры, с помощью которых описываются различные жизненные ситуации. Для сторонних зрителей, не искушенных в шахматах (не владеющих знаниями о правилах игры), образ задумчивых и сосредоточенных игроков, перемещающих на доске фигуры, может представлять отдельный интерес в качестве зрелища (перформанса), на что и был сделан, вероятно, расчет Ипе Рубингом и Энки Билалом, который представил «эскиз» шахбокса без деталей и подробностей. Исследователь известной настольной игры «Монополия» А. Тённесманн, распространение которой пришлось на период тяжелейшего экономического кризиса в 1930-х гг. в США, связывает её популярность с чувствами и надеждами игроков на личное счастье. В игре люди «ищут и испытывают счастливый момент, ограниченное во времени удовлетворение» [26. С. 188]. Для математики, язык которой лучше всего соотносится со способностями ИИ, также характерна внерациональная, игровая составляющая, что подчеркивается в тесной связи настольных игр и математической науки [24. С. 12].

Для игры в шахматы после изнурительного боксерского раунда требуется в высочайшей степени выдержка и концентрация усилий на переключение между двумя видами деятельности, предъявляющих различные требования: напряжение физических ресурсов и внимания в ринге и сосредоточенность за шахматной доской. Бокс «разыгрывает на ринге <...> противостояние потенциальной угрозе смерти» [5. С. 105], а шахматы олицетворяют торжество интеллекта над физической составляющей человека и являют образ человека мыслящего, в противовес человеку действующему (боксеру).

Архитекторы ИИ в попытках воспроизвести в машинах паттерны человеческого мышления, условно, расширяют пространство знаний о человеке естественном [28]. В широком значении слова вся человеческая культура является искусственной по отношению к природе. ИИ в ряду человеческих изобретений, не смотря на существующие в массовом сознании опасения, как например, страх перед миром, «в котором почти все люди заперты в киберпространстве и все их переживания определяются управляющим алгоритмом» [30. С. 300], является частью культурного ландшафта, формирующегося общими усилиями ученых из разных отраслей знаний. Последствиями страхов перед технологиями является создание механизмов и условий для ограничения автономности ИИ [20. С. 15]. Искусственный интеллект способен воспроизводить логико-понятийный тип мышления человека, но на данный момент не способен к мышлению творческому вне созданных шаблонами рамок. Хотя такие исследователи, как Я. Лекун, полагают, что ИИ будет способен в отличие от человека одновременно фокусироваться на различных моделях мира [14. С. 321], следовательно, многозадачность в большей степени характеризует ИИ. Но в случае шахбокса как практики, противопоставленной концепции ИИ, атлет, пусть и чередуя различные виды деятельности, также представляет собой пример универсальности человека, способного к сложносоставной деятельности и в определенном смысле к мультизадачности.

Природа игры позволяет человеку выходить за любые рамки, стоит только ввести игровую составляющую в процесс соревновательного упражнения, как атлет начинает демонстрировать спонтанные, не канонизированные дисциплинарной школой, ее технико-тактическим арсеналом, действия и телодвижения. Игра дает возможность преодолеть символические, условные, моральные и ментальные ограничения, сложившиеся в исторический момент времени. В профессиональном боксе, где нокауты и риск получения серьезных для здоровья травм неминуем, «разыгрывается» убийство, а в случае смерти от полученных в ринге травм оппонента не судят как преступника-убийцу. В области физической культуры отдельные боксеры, демонстрирующие уникальный стиль и технику бокса, способны менять содержательное наполнение спортивной дисциплины, своим примером обогащая технико-тактический арсенал рядовых атлетов. Каким образом их тела оказываются способными воплощать абстрактные понятия и категории разума в новой технике – способе исполнения допустимых в данном виде спорта движений? Механика этого процесса до конца не ясна. Если мы не можем смоделировать этот процесс сейчас, то как мы сможем обучить этому машину? Однако человек способен обозначить эти процессы с помощью языковых средств, а «без возможности вступить в пространство разума посредством дискурсивных практик бытие человеком теряет всякую связь с релевантным отношением между практикой и содержанием» [21. С. 8]. Человек, сравнивая себя с ИИ, который, условно, должен пониматься как «другой» [25. С. 417], который является посредником, соединяющим человека с ним самим, определяет то, что является неизменным в человеческой природе. ИИ способен автоматизировать рутинные рабочие процессы, но в перформативных практиках присутствуют социально видимые элементы профессий, которые основаны на мастерстве исполнителя и его артистических способностях в том числе. Исследователями отмечается, что человеку, противопоставляющему свои трудовые навыки ИИ, необходимо обратить внимание на «профессиональные компетенции, которые смогут выполнять функцию драматической реализации» [11. С. 77], в которой и проявляются черты неподдельного человеческого.

## Заключение

Шахбокс как синтез бокса и шахмат можно считать результатом игры, развернувшейся в пространстве художественного эксперимента, переосмысливавшего ставшие традиционными дисциплины спорта. Творчество сопряжено с понятием «свобода», которая «выходит из детерминированного ряда, она ничем не обусловлена, рожденное из нее не вытекает из предшествующих причин» [1. С. 130]. В свою очередь, бокс в современном виде стал результатом действий кулачных бойцов, ищущих новые формы для институционализации жестокой соревновательной практики. В результате бокс превратился в нечто, что можно соотнести с игровой деятельностью. В некоторые исторические периоды развития

олимпийского бокса это отчетливо прослеживается: период использования защитных шлемов и боевых перчаток, сводящих к минимуму нокаутирующий удар. Эволюционную цепочку становления бокса как спорта можно представить следующим образом: кулачный бой – бокс в перчатках (правила маркиза Джона Дугласа Куинсберри) – современный профессиональный и олимпийский бокс. То же справедливо и для шахмат – настольная игра имела предшественников: «чатуранга» и «шатрандж».

Для ИИ недопущение ошибок является желаемым результатом, в то время как человек в виду собственного несовершенства совершает неверные действия, в результате которых могут возникать новые виды спортивных дисциплин. В отличие от ИИ, который может представлять спортивную практику как последовательность физических усилий и телодвижений, регламентированных правилами соревнований, человек вносит в соревновательный процесс иррациональные переживания и эмоции; допускает игру не по правилам. Это может выражаться средствами драматургической реализации, что в шахбуксе изначально было оформлено в качестве перформанса, стихийно изменившегося привычные представления о традиционных спортивных дисциплинах – шахматах и боксе.

В тоже время современный человек обретает черты ИИ. Вместо широкого диапазона человеческой чувствительности – набор описанных реакций. Эмоция замещается программным кодом, текстом, эмодзи. Телесные практики подвергаются алгоритмизации: движения атлетов могут сводиться к механической последовательности, которая может быть описана компьютерной программой – комбинацией инструкций и данных, позволяющих машине выполнять определенные функции. Человеческая реальность программируется, а не разыгрывается стихийным образом. Й. Хейзинга определял игру как предшественницу человеческой культуры [31. С. 83], но для современного мира таким началом стала кибернетика.

В спорте намечены процессы трансгуманистической трансформации человека: «Выдерживая соревнование с искусственным разумом <...>, человек будет вынужден терять все больше естественного и приобретать эффективного искусственного» [12. С. 114]. Чтобы преодолеть физические границы видовых возможностей в спорте больших достижений, мы обратимся к поискам новых антропологических форм, включающих последние технологические достижения. Обеспечение сохранности человеческой идентичности может быть достигнуто благодаря альтернативным физическим и интеллектуальным практикам, которые могут являться «телесным и духовным выражением адаптации человека к природной и культурной среде, специфической лудодвигательности» [12. С. 104].

Концепция шахбукса в целом отражает идею адаптации к новой техногенной среде, для которой привычным символом стала гиподинамия и интеллектуальность – несогласованность между разумом и телом. Шахбукс акцентирует внимание на телесной составляющей человека, которая раскрывает широкий диапазон чувствительности, определяющей естественное для человека восприятие мира; способность преобразовывать тактильное прикосновение в язык символов. В тоже время в шахбуксе воспроизводятся различные способы и инструменты мышления. В этом и заключена антитетичность шахбукса искусственному интеллекту, констатирующая единство разума и тела естественного человека. В то время как создание искусственного интеллекта предполагает изъятие некоего способа человеческого мышления, который по определению неотчуждаем от органики и не может быть досконально описан программным языком, шахбукс призван эту связь укрепить и сохранить.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бердяев Н.А. Смысл творчества // Философия творчества, культуры и искусства: в 2 т. – М.: Искусство, 1994. – С. 15–334.
2. Биал Э. Никополь. Трилогия. – М.: Zangavar Cobalt, 2018. – 182 с.
3. Вакан Л. Бойцы за работой: телесный капитал и телесный труд профессиональных боксеров // Логос, 2013, № 5. С. 61–95.
4. Вакан Л. Социальная логика бокса в черном Чикаго: к социологии кулачного боя // Логос. – 2006. – № 3 (54). – С. 104–140.
5. Гумбрехт Х.У. Похвала красоте спорта / Пер. с англ. В. Фущенко. – М.: Новое литературное обозрение, 2009. – 176 с.
6. Гуттман А. От ритуала к рекорду: Природа современного спорта / пер. с англ. под ред. В. Нишукова. – М.: Изд-во Института Гайдара, 2016. – 304 с.
7. Железнов А. Мораль для искусственного интеллекта: перспективы философского переосмысления // Логос. – 2021. – № 6. – С. 95–122.

8. История тела: в 3-х т. / Под редакцией Алена Корбена, Жан-Жака Куртина, Жоржа Вигарелло. Т. 1: От Ренессанса до эпохи Просвещения / Перевод с французского М. С. Неклюдовой, А.В. Стоговой. – М.: Новое «литературное обозрение», 2012. – 480 с.
9. Кандель Э. Век самопознания: поиски бессознательного в искусстве и науке с начала XX века до наших дней / Эрик Кандель; пер. с англ. П. Петрова. – М.: Издательство АСТ: CORPUS, 2016. – 720 с.
10. Келли К. Неизбежно. 12 технологических трендов, которые определяют наше будущее / Кевин Келли; пер. с англ. Юлии Константиновой и Таиры Мамедовой. – 2-е изд. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 352 с.
11. Кловайт Н., Ерофеева М. Работа в эпоху разумных машин: зарождение невидимой автоматизации // Логос. – 2019. – № 1. – С. 53-84.
12. Кыласов А. Этноспорт. Конец эпохи вырождения [Текст]. – М.: Территория будущего, 2013. – 144 с.
13. Кыласов А.В. «Квазирелигиозность спорта» // «Культурное наследие России». – 2017. – № 1 (17). – С. 20–24.
14. Лекун Я. Как учиться машина: Революция в области нейронных сетей и глубокого обучения / Ян Лекун. – Пер. с фр. – М.: Альпина ПРО, 2021. – 335 с.
15. Маклюэн Г.М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева; Закл. ст. М. Вавилова. – М.: Жуковский: Канон-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. – 464 с.
16. Мамардашвили М.К. Введение в философию. – М. Фонд Мераба Мамардашвили, 2019. – 144 с.
17. Мамардашвили М.К. Как я понимаю философию // Как я понимаю философию / сост. и общ. ред. Ю.П. Семеновича. – М.: Изд. группа «Прогресс»; Культура, 1992. – С. 14-27.
18. Мандзяк А. С. Боевые искусства Европы / А. С. Мандзяк. – Мн.: «Соврем. слово», 2005. – 352 с.
19. Миллер С. Психология игры. – СПб.: Университетская книга, 1999. – 320 с.
20. Минделл Д. Восстание машин отменяется! Мифы о роботизации / Дэвид Минделл; Пер. с англ. – М.: Альпина нон-фикшн, 2016. – 310 с.
21. Негарестани Р. Работа нечеловеческого // Логос. – 2021. – № 3. – С. 1–38.
22. Обрихт Х.-У. Сделать незримое зримым: ИИ и искусство / Искусственный интеллект – надежды и опасения: [сборник: перевод с английского В. Желнинова] / под ред. Джона Брокмана. – М.: Издательство АСТ, 2020. – С. 280–295.
23. Редько В. Моделирование когнитивной эволюции: взгляд из искусственного интеллекта // Логос. – 2014. – № 1 (97). – С. 109–140.
24. Романецкий Н.М. Просто игра / Николай Романецкий. – 2-е изд. – СПб.: Страта, 2017. – 216 с.
25. Сартр Ж.-П. Бытие и ничто/ Жан-Поль Сартр; [перевод с французского В.И. Колядко]. – М.: Издательство АСТ, 2020. – 1072 с.
26. Тённесманн А. Монополия: Игра, город и фортуна / Пер. с нем. А.В. Бояркиной. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2013. – 216 с.
27. Терещенко Н.А., Шатунова Т.М. Постмодерн как ситуация философствования. – СПб.: Алетейя, 2003. 192 с.
28. Форд М. Архитекторы интеллекта: вся правда об искусственном интеллекте от его создателей. – СПб.: Питер, 2020. – 416 с.
29. Фэн Ш. Заменит ли нас искусственный интеллект? / Шелли Фэн. – М.: Ад Маргинем Пресс, ABCdesign, 2019. – 144 с.
30. Харари Ю.Н. 21 урок для XXI века / Юваль Ной Харари; [пер. с англ. Ю. Гольдберга]. – М.: Синдбад, 2020. – 416 с.
31. Хейзинга Й. Человек играющий / Йохан Хейзинга; [пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова; коммент. Д.Э. Харитоновича]. – СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2020. – 400 с.
32. Шехнер Р. Теория перформанса. – М.: V-A-C Press, 2020 – 488 с.

Поступила в редакцию 20.04.2022

Береснев Илья Михайлович, кандидат философских наук,  
старший преподаватель кафедры социально-гуманитарных дисциплин  
ФГБОУ ВО «Поволжский государственный университет физической культуры, спорта и туризма»  
420010, Россия, г. Казань, Деревня Универсиады, 35 (Учебно-лабораторный корпус)  
E-mail: berilyatat@gmail.com

*I.M. Beresnev*

**SYNTHESIS OF BODY AND MIND AS ANTITHESIS TO ARTIFICIAL INTELLIGENCE**

DOI: 10.35634/2412-9550-2022-32-2-119-127

The fears associated with the creation of artificial intelligence and the prospects for its use are reflected in the search for new forms of human identity. Hypodynamia, due to the development of technology, and a significant involvement of a



person in the processes of the virtual world, bring to life hybrid sports – chessboxing – a combination of boxing and chess, bodily and intellectual practice, personifying different ways of thinking: creative, practical and logical. To identify the properties inherent and inseparable from a person, a comparative analysis of such phenomena as sports, games and performance art is used. The article analyzes the prerequisites for the emergence of chessboxing as a creative act and performative practice; new meanings of the phenomenon produced in the process of institutionalization of chessboxing as a sport discipline are considered. It is shown that hybrid sport, which combines competitive elements of different content and method of training, preserves the inseparability of connections between mind and body in a person, thereby not allowing to separate the way of human thinking from its existence in an organic body. The question is relevant: to what extent are such synthetic practices opposed to the idea of creating and developing artificial intelligence? The purpose of the study is to identify the characteristics of human intelligence that are reproduced in such practice as chessboxing.

*Keywords:* artificial intelligence, transhumanism, synthetic practices, hybrid sports, chess boxing, performance art.

Received 20.04.2022

Beresnev I.M., Candidate of Philosophy, Senior Lecturer at Department of Social and Humanitarian Disciplines  
Volga Region State University of Physical Culture, Sport and Tourism  
Derevnya Universiady, 35, Kazan, Russia, 420010  
E-mail: berilyatat@gmail.com