

УДК 008

DOI: 10.34670/AR.2021.44.87.001

Культурные исследования Сэйго Мацуока: от «редакционной инженерии» к «дзэнскому компьютеру»

Изотова Надежда Николаевна

Кандидат культурологии,
доцент кафедры японского, корейского, индонезийского и монгольского языков,
Московский государственный институт международных отношений (университет)
Министерства иностранных дел Российской Федерации,
119454, Российская Федерация, Москва, просп. Вернадского, 76;
e-mail: izotova@list.ru

Аннотация

В статье представлено краткое изложение концепции «редакционной инженерии» известного японского ученого Сэйго Мацуока, почетного профессора Токийского университета, писателя, литературного критика, исследователя японской культуры, религии, информационных технологий. Методологической основой исследования послужил лингвокультурологический анализ, в котором феномены культуры и языковые явления рассматриваются сквозь призму взаимного влияния, метод когнитивной и культурно-фоновой интерпретации. «Редакционная инженерия» – комплексная методология, анализирующая человеческое мышление, способы социальной коммуникации и творчество. Рассматривая различные аспекты жизнедеятельности как «материнские коды», Мацуока разработал способы их первичной «очистки» и систематизации в целях «перекодировки образа мира», поиска утраченного первоначального смысла. Интерактивная система «дзэнский компьютер» при помощи виртуального погружения в практику дзэн с использованием техники рисования тушью в стиле сансуйга, хайку, дзэнских коанов позволяет пользователю обрести истинное «Я», выйти за пределы вербального обыденного сознания, способствует развитию творческих способностей и интуиции. Новизна исследования заключается в том, что впервые в научные оборот вводятся оригинальные материалы на японском языке, которые ранее не переводили на русский язык.

Для цитирования в научных исследованиях

Изотова Н.Н. Культурные исследования Сэйго Мацуока: от «редакционной инженерии» к «дзэнскому компьютеру» // Культура и цивилизация. 2021. Том 11. № 2А. С. 5-11. DOI: 10.34670/AR.2021.44.87.001

Ключевые слова

Япония, культура, редакционная инженерия, код, знания, информация, дзэнский компьютер, сознание, коан.

Введение

Проблема культурного взаимодействия, интерпретации явлений культуры занимает ключевое место в гуманитарном дискурсе. Актуальность темы исследования определяется возрастающей ролью культуры как социорегулятивного механизма, комплекса нормативов человеческого сознания и социального поведения [Флиер, 2019, 151].

Сегодня все сферы человеческой деятельности прямо или косвенно связаны с межкультурным взаимодействием. В.С. Степин определяет культуру как систему «исторически развивающихся надбиологических программ человеческой жизнедеятельности (деятельности, поведения и общения), обеспечивающих воспроизводство и изменение социальной жизни во всех ее основных проявлениях» [Степин, 2001, т. 2, 341].

В условиях необратимости глобализационных процессов актуализируются векторы взаимодействия культур, призванные обеспечить межкультурный компромисс, толерантное сосуществование различных культурных систем [Глаголев и др., 2016]. Японская культура – сложная, динамичная система религиозно-философских, мифологических, социально-политических воззрений. Интенсификация российско-японских связей с Японией ставит задачу понимания культур не только на уровне языка, но и на уровне мировоззренческих оснований.

Основная часть

Мацуока Сэйго – исследователь японской культуры, почетный профессор Токийского университета, писатель, литературный критик, создатель инновационной концепции «редакционной инженерии». В Японии его называют «интеллектуальным гением», «главным энциклопедистом» современной эпохи [季刊政策経営研究, www]. Сфера научных интересов Мацуока – исследование японской культуры, создание «новых медиа»¹ и системных разработок в области методологии, которая объединяет информационную культуру и информационные технологии [セイコウちゃんねる, www]. В 1987 г. он создал Лабораторию редакционной инженерии, в 2000 г. открыл онлайн-школу редактирования ISIS.

«Редакционная инженерия» – это комплексная методология, анализирующая человеческое мышление, системы социальной коммуникации и творчество. Ее истоки восходят к 1980-м гг., когда Япония вступила в эру информационных технологий. В то время как информатика предполагала обработку символьной информации (букв, цифр, знаков операций и др.), Мацуока сосредоточился на «семантической информации», которая сопровождает человеческое сознание, эмоции и действия. Теоретические основы «редакционной инженерии» заложили концепция деконструкции, которую французский философ-постструктуралист Ж. Деррида изложил в своей программной работе «О грамματοлогии», вышедшей в 1967 г. [Автономова, 2011], междисциплинарная теория самоорганизации и идеи Марвина Ли Минского, американского ученого в области искусственного интеллекта, одного из основателей Лаборатории искусственного интеллекта в Массачусетском технологическом институте [Minsky, 2007].

¹ Новые медиа – это новейший цифровой формат существования средств массовой информации в сети Интернет, а также способ распространения контента и новые формы коммуникации. Они объединяют технологии и сетевые ресурсы, к которым относятся не только информационные сайты в сети Интернет, но и видеохостинги, социальные сети, блоги и т. д.

Согласно Мацуока, «редакционная инженерия» в условиях наступления эры «информационного потока», в котором «знания» (知) распределяются фрагментарно, должна разработать совокупность моделей, методов и приемов для работы с «живыми информационными технологиями» в целях формирования, организации, обработки и использования информации, т. е. «знаний» [知の編集工学, www].

Область «редакционной инженерии», которую Мацуока называет «материнскими кодами» (マザーコード), очень широка. К ней относятся следующие категории: «все, что связано с телесной оболочкой» (身体に起因するもの) – эмоции (радость, гнев, горе, веселье), наслаждение, чувства, отношение к жизни и смерти, физические недостатки; «любимые занятия» (好みから発するもの) – развлечения, хобби, музыка и танцы, прикладное искусство; «интуиция и откровения» (直感あるいは啓示によるもの) – религия, видения, сны, состояние транса; «знания, полученные в ходе обучения» (学習性の堆積によるもの) – переработка знаний, эмпирический опыт, поведенческий тренинг; «все, что вызывает яркие эмоции (экспрессию)» (表現構成が喚起するもの) – искусство, живопись, художественная литература, кино, театр; «все, что связано с игрой» (ゲーム適用によるもの) – игры с элементами соревнований, спорт, телевизионные викторины, инвестиции, реклама; «иконोगрафия» (図像にひそむもの) – буквы и иероглифы, картины, узоры, аллегории, карты мира, тотемы; «смыслы, которые передает ход вещей» (物事が伝えるもの) – мифы, легенды, повествования, устные предания, иллюстрации; «все, что принадлежит истории» (歴史に内属するもの) – войны, политика, социокультурное развитие, инциденты, СМИ; «элементы повседневной жизни» (日常性によるもの) – общение, этикет, мораль, ревность, романтика, ненависть, семья, друзья, знакомые. В каждой из этих категорий заключается двадцать пять видов информации: числовая, прагматическая, информация о явлениях, об интерпретации, теоретическая, психологическая, визуальная, стилистическая, структурная, временная, акустическая, сюжетная, новостная и др.

Для обработки первичной информации (データ情報) Мацуока предлагает использовать пять методов: сбор, отбор, классификацию, типологизацию и систематизацию данных. Для редактирования «семантической составляющей» применяются пятьдесят девять приемов: краткое изложение (резюме), моделирование, упорядочивание, обмен, адаптация, комментарий, фокусирование, трансформация, искажение, структурирование, перевод, украшение и др. Кроме того, широко используются аллегории, намеки, мимикрия, элементы драмы, игры и др. [知の編集工学, www]. Ключевыми из этих шестидесяти четырех техник и методов Мацуока называет синтез (総合) и творчество (創造) [セイコウちゃんねる, www].

Мацуока утверждает: «Коммуникация нуждается в “редактировании”. Для этого необходимо использовать память, мышление, методы воспроизводства и записи. Редактируемый материал скрывает большое количество данных. В различных явлениях, фактах, тенденциях можно обнаружить метапрограммы и метаигры. Образ мира также повторно редактируется. Информация, генерируемая буквами, символами, знаками, языками, научными системами, машинами, архитектурой, городами, ритуалами и исполнительским искусством, проходит через процесс предварительной “очистки” и систематизации, позволяющий решить вопрос о конкретных направлениях и способах ее дальнейшего использования» [セイコウちゃんねる, www].

По мнению ученого, «образ мира» может быть изменен путем создания «автономной

редакционной реальности» и моделирования сценариев различных перцептивных и социальных действий [松岡, 2001, 156].

В 2005 г. Мацуока открыл онлайн-школу редактирования ISIS (イシス編集学校). Ее слушатели – люди от 10 до 80 лет. Среди них – школьники, домохозяйки, студенты, художники, дизайнеры, рекламные агенты, люди различных творческих профессий. Как подчеркивает Мацуока, одна и та же информация может храниться и перемещаться на самых разных материальных носителях. Она не может творить Материю, но может Материю организовывать, форматировать, конструировать. По мнению ученого, информация состоит из кодовых элементов (コード-素) и узлов соединения (ノード-結). Сознательное перемещение этих компонентов позволяет изменять конечную информацию. Таким образом, смысл «редактирования» заключается в том, чтобы рассматривать повседневную жизнь, социальные и природные явления, культурную деятельность как информацию и уметь управлять всеми ее элементами. Мацуока характеризует данную методологию как ОС (операционную систему) жизнедеятельности, способ преодоления сложности взаимодействия с огромным объемом знаний и развития творческих способностей [イシス編集学校, www].

На концептуализацию методологии исследования японской культуры и человеческого сознания Мацуока большое влияние оказала буддийская философия. Совместно с профессором Киотосского университета Тоса Наоко он разработал интерактивную систему, которая получила название «дзэнский компьютер» (ZENetic Computer). Эта система основана на стремлении воссоединить сознательное и бессознательное в духовном мире человека, опираясь на принципы буддизма, восточную философию и традиционную японскую культуру с помощью использования техники рисования тушью в стиле сансуйга (山水画)², хайку³, дзэнских коанов⁴. Авторы проецируют стиль общения, выработанный школами дзэн на протяжении сотен лет, в компьютерный мир [Tosa, Matsuoka, 2006]. Пользователь создает трехмерную картину тушью в стиле сансуй на дисплее, используя виртуальную кисть. Система классифицирует состояние сознания пользователя и генерирует историю, предназначенную для пробуждения его сознания. В историю включаются хайку, дзэнские коаны. Сюжет, построенный из этих элементов, не является законченным повествованием, как в фильмах и романах, а представляет собой нелинейный набор отрывочных фрагментов, вопросов, на которые нет ответа [Tosa, Matsuoka, Miyazaki, 2003, 446].

Интерактивная система предлагает форму аллегорического общения, основанную на провокации. Пользователь реагирует на объекты, будь то графическое изображение, хайку или диалог с Мастером, манипулируя виртуальной каллиграфической кистью, граблями дзэнского сада камней или просто хлопая в ладоши. Подсознательные усилия вдохновляют пользователя на поиск способов связать отдельные эпизоды в единое целое, что сокращает разрыв между сознательным и бессознательным «Я». Этот процесс взаимодействия называется *Ma* (間 – «промежуток», «расстояние», «пространство»). *Ma* представляет собой метод создания целого из порождающей пустоты, которая создает свободный простор, живительную атмосферу,

² Сансуйга (山水) – пейзажная живопись, изображение гор и воды. Горы олицетворяют активную устойчивую мужскую силу «янь», вода – пассивную, изменчивую женскую силу «инь». Их единство составляет гармонию мира.

³ Хайку – 17-сложное стихотворение, состоящее из трех ритмических частей по 5-7-5 слогов.

⁴ Коан – форма дзэнской практики: короткое повествование, вопрос, диалог, фраза, которые не поддаются логическому объяснению и включают парадокс, головоломку, доступные лишь интуитивному пониманию.

пробуждающую в душе новые, неожиданные переживания. Активная пустота, требующая своего заполнения, подчеркивает эфемерность опыта, выводит за пределы вербального, формально-логического мышления, обыденного сознания. В конце виртуального путешествия пользователь вступает в диалог с быком, который в дзэн-буддизме служит метафорой истинного «Я», символизирует внутреннюю природу сознания [Хиксон, 1996, 194-205].

Разработчики программы «дзэнский компьютер» Мацуока и Тоса позиционируют ее как «специфический способ межкультурной коммуникации», возможность лучше понять японскую культуру [Tosa, Matsuoka, 2006].

Заключение

Согласно теории многополярного мира, в международных отношениях главным актором являются цивилизации, а не государства. В книге «Столкновение цивилизаций» С. Хантингтон выделил Японию, рассмотрев ее в ряду других цивилизованных зон как страну, характеризующуюся четырьмя особенностями: одним языком, одной нацией, одной религией, одним государством. Японцы и сами считают себя представителями одной рафинированно культурной нации и такого же государства. Изучение подходов к интерпретации японской культуры, в том числе концепций Сэйго Мацуока, позволяет приблизиться к пониманию мировоззренческих оснований оригинальных духовных и эстетических учений, национально-культурных особенностей и ценностных ориентаций японцев.

Библиография

1. Автономова Н.С. Философский язык Жака Дерриды. М.: РОССПЭН, 2011. 510 с.
2. Глаголев В.С. и др. Межкультурная коммуникация в условиях глобализации. М.: Проспект, 2016. 200 с.
3. Дугин А.Г. Теория многополярного мира. М.: Евразийское движение, 2013. 532 с.
4. Степин В.С. (ред.) Новая философская энциклопедия. М.: Мысль, 2001. Т. 2. 634 с.
5. Флиер А.Я. Системный характер нормативной теории культуры // Знание. Понимание. Умение. 2019. № 2. С. 147-156.
6. Хантингтон С. Столкновение цивилизаций. М.: АСТ, 2003. 603 с.
7. Хиксон Л. Что такое просветление? М., 1996. 326 с.
8. Minsky M.L. The emotion machine: commonsense thinking, artificial intelligence, and the future of the human mind. New York: Simon & Schuster, 2007. 400 p.
9. Tosa N., Matsuoka S. ZENetic computer: exploring Japanese culture // Leonardo. 2006. Vol. 39. No. 3. P. 205-228.
10. Tosa N., Matsuoka S., Miyazaki K. Interactive storytelling system using behavior-based non-verbal information: ZENetic computer // Proceedings of the 11th ACM International Conference on Multimedia. Berkeley, 2003. P. 446-447.
11. イシス編集学校. URL: <https://es.isis.ne.jp/outline/about/>
12. 季刊政策経営研究. URL: <https://www.murc.jp/wp-content/uploads/2012/07/202.pdf>
13. セイコウちゃんねる. URL: <https://seigowchannel-neo.com>
14. 松岡. 正剛の知の編集工学. 朝日新聞出版, 2001.
15. 知の編集工学. URL: <https://sendatakayuki.web.fc2.com/etc5/syohyou241.html>

Seigow Matsuoka's cultural studies: from “editorial engineering” to “ZENetic computer”

Nadezhda N. Izotova

PhD in Cultural Studies,
Associate Professor at the Department of the Japanese,
Korean, Indonesian and Mongolian languages,
Moscow State Institute of International Relations (University) of the Ministry of Foreign Affairs of
the Russian Federation,
119454, 76 Vernadskogo av., Moscow, Russian Federation;
e-mail: izotova@list.ru

Abstract

The article presents a summary of the concept of editorial engineering by Seigo Matsuoka, a famous Japanese scientist, Honorary Professor of Tokyo University, writer, literary critic, researcher of Japanese culture, religion, information technology. The research methodological is based on linguocultural analysis, in which the phenomena of culture and linguistic phenomena are viewed through the prism of mutual influence, the method of cognitive and cultural background interpretation. Matsuoka created a new idea of “editorial engineering”, and became involved in research to connect information culture and information technology. “Editorial engineering” is viewed as a comprehensive methodology that analyzes human thinking, social communication, and creativity. Considering various aspects of life as “mother codes”, Matsuoka developed ways of their primary “cleaning” and systematization in order to “recode the image of the world” and find the lost original meaning. The “ZENetic computer” interactive system is a means of cultural translation using scientific methods to represent essential aspects of Japanese culture. The system, using images, deriving from Buddhism and other Asian concepts, sansui (landscape) paintings projects the style of communication developed by Zen schools over hundreds of years. The “ZENetic computer” conveys the spirit of Japanese culture through experiences such as participation in Zen dialogues, exposure to haiku.

For citation

Izotova N.N. (2021) Kul'turnye issledovaniya Seigo Matsuoka: ot “redaktsionnoi inzhenerii” k “dzenskomu komp'yuteru” [Seigow Matsuoka's cultural studies: from “editorial engineering” to “ZENetic computer”]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 11 (2A), pp. 5-11. DOI: 10.34670/AR.2021.44.87.001

Keywords

Japan, culture, editorial engineering, code, knowledge, information, ZENetic computer, consciousness, koan.

References

1. Avtonomova N.S. (2011) *Filosofskii yazyk Zhaka Derridy* [The philosophical language of Jacques Derrida]. Moscow: ROSSPEN Publ.
2. Dugin A.G. (2013) *Teoriya mnogopolyarnogo mira* [The theory of a multipolar world]. Moscow: Evraziiskoe dvizhenie

-
- Publ.
3. Flier A.Ya. (2019) Sistemnyi kharakter normativnoi teorii kul'tury [The systemic character of the normative theory of culture]. *Znanie. Ponimanie. Umenie* [Knowledge. Understanding. Skill], 2, pp. 147-156.
 4. Glagolev V.S. et al. (2016) *Mezhkul'turnaya kommunikatsiya v usloviyakh globalizatsii* [Intercultural communication in the context of globalization]. Moscow: Prospekt Publ.
 5. Hixon L. (1995) *Coming home: the experience of enlightenment in sacred traditions*. Larson Publications. (Russ. ed.: Hixon L. (1996) *Chto takoe prosvetlenie?* Moscow.)
 6. Huntington S. (1996) *The clash of civilizations and the remaking of world order*. New York: Simon and Schuster. (Russ. ed.: Huntington S. (2003) *Stolknovenie tsivilizatsii*. Moscow: AST Publ.)
 7. Minsky M.L. (2007) *The emotion machine: commonsense thinking, artificial intelligence, and the future of the human mind*. New York: Simon & Schuster.
 8. Stepin V.S. (ed.) (2001) *Novaya filosofskaya entsiklopediya* [New encyclopaedia of philosophy], Vol. 2. Moscow: Mysl' Publ.
 9. Tosa N., Matsuoka S. (2006) ZENetic computer: exploring Japanese culture. *Leonardo*, 39 (3), pp. 205-228.
 10. Tosa N., Matsuoka S., Miyazaki K. (2003) Interactive storytelling system using behavior-based non-verbal information: ZENetic computer. *Proceedings of the 11th ACM International Conference on Multimedia*. Berkeley, pp. 446-447.
 11. イシス編集学校. Available at: <https://es.isis.ne.jp/outline/about/> [Accessed 04/03/21].
 12. 季刊政策経営研究. Available at: <https://www.murc.jp/wp-content/uploads/2012/07/202.pdf> [Accessed 04/03/21].
 13. セイコウちゃんねる. Available at: <https://seigowchannel-neo.com> [Accessed 04/03/21].
 14. 松岡 (2001) 正剛の知の編集工学. 朝日新聞出版.
 15. 知の編集工学. Available at: <https://sendatakayuki.web.fc2.com/etc5/syohyou241.html> [Accessed 04/03/21].