

УДК 141.3:165.741**DOI: 10.34670/AR.2025.78.78.005****Моделирование, интерпретация и репрезентация в контексте
симуляции бытия****Утенков Геннадий Геннадьевич**

Аспирант,
Мордовский государственный педагогический
университет им. М.Е. Евсевьева,
430007, Российская Федерация, Саранск, ул. Студенческая, 11а;
e-mail: zannabaka@mail.ru

Аннотация

В статье рассматривается проблема представления познавательных процессов (моделирования, интерпретации и репрезентации) в симуляционной структуре бытия. Антропологический «вектор» познания в симуляционной реальности сместился в неантропологический (вычислительный), противопоставляя человека техническим устройствам. Моделирование рассматривается в симуляции как процесс смысловой подмены при создании постсубъектом копии объекта. Интерпретация – это объяснительный процесс в контексте вычислительных алгоритмов симуляционной реальности. Репрезентация – это процесс представления симуляционного бытия в виде «пустых», «обнуленных» кодов и знаков.

Для цитирования в научных исследованиях

Утенков Г.Г. Моделирование, интерпретация и репрезентация в контексте симуляции бытия // Контекст и рефлексия: философия о мире и человеке. 2025. Том 14. № 12А. С. 32-37. DOI: 10.34670/AR.2025.78.78.005

Ключевые слова

Симуляция, компьютерная симуляция, цифровое мышление, симулякр, репрезентация, моделирование, интерпретация, вычисление, постсубъект, техника, философия техники.

Введение

Осознание современной действительности в рамках цифрового мышления предполагает введение понятия симуляции. Структурирование симуляции в зависимости от понятий, методов и процессов в концепции М. Вартовского приводит к выделению элементов: моделирование, интерпретации и репрезентации, характеризующие познавательную деятельность субъекта в современной реальности [Вартофский, 1988, с. 34-35].

Моделирование находит свое отражение в построении определенных связей между субъектом и объектом, на которое направлено сознание. Выбор объекта всегда оказывается неслучайным, так как по концепции Э. Гуссерля есть интенциональность, то есть направленность субъекта на интересующий его объект. [Гуссерль, 2008, с. 20-22] В случае симуляции бытия направленность становится достаточно размытой в смысловом аспекте. Возникает не субъект, а постсубъект, который несет совершенно другой смысл. Взаимодействия в интерфейсах, в симуляционном пространстве обуславливают уход от четкого отражения внешних процессов, явлений или процессов в сознании субъекта. Смысл субъекта не создается в зависимости от направленного процесса его деятельности, а формируется как бы со стороны, как отклик на внешние воздействия среды, как конфигурации всех компонентов, ее составляющих. Следовательно, отход от классического сочетания объект-субъектных отношений требует применения новых теоретических инструментов, один из которых – это теория цифрового двойника [Льюис, 2012, с. 46-47]. Решения в симуляции бытия - вопрос о создании копии в процессе моделирования, при условии ее актуализации в данном моменте времени и в данном пространстве. При условии переноса смысла с субъекта на постсубъект, создания копии без содержания в контексте актуализированного бытия, отсутствие обязательных условий при создании смыслов об объекте, также и о внешней среде, формирует имитационное моделирование как конфигурацию с определенными откликами, реакциями со сцепленными смыслами в симуляционном процессе бытия. В симуляции бытия имитационное моделирование создает виртуальную среду, имитирующую реальные процессы и явления бытия. Имитационное моделирование отталкивается от гипотезы симуляции Н. Бострома, который утверждает, что субъект находится в симуляции через компьютерный код [Бостром, 2016, с. 67-68].

По концепции Ж. Бодрийяра, симулякр убивает свой оригинал и обманывает субъекта, создавая намеренно ложные копии [Бодрийяр, 2015, с. 60-61]. Симулякр, и это центральный аспект симуляции, заставляет поверить, что существует то, чего на самом деле не существует. Создавая ситуацию вымысла и обмана, сам симулякр убивает оригинал. Оставаясь в той же эпистемической структуре, симуляция рассматривается как циклический процесс. В контексте семантического анализа симулякр порождает процесс, когда вещи перестают стоять на месте "х" и перестают быть отсылкой к "у" вопреки символу.

Основная часть

Для симуляционного бытия, как было отмечено ранее, требуются три основных составляющих – моделирование, имитация и репрезентация. На основе таких предпосылок задаются симуляционные представления о реальности. Создание образов, копий объектов, вещей предметов и процессов предполагает зависимость от процесса моделирования, но не от степени репрезентации объекта, предмета, явления или процесса, от модели, которая не

отражает изначальные свойства объекта.

В случае с симуляцией бытия используется нерепрезентативная модель симуляции бытия. Репрезентативная модель, определяется концепцией Платона (мир идей, мир вещей) как представление одного посредством другого, то есть объекты, вещи отражаются в сознании субъекта через ментальные образы (понятия или набор признаков). В случае существования субъекта в симуляционном пространстве отсутствует выработка личностного смысла об объекте. Репрезентация знаков состоит в обобщении и замещении вещей в контексте знакового соотношения. Первая сторона соотношения – это означаемое, вторая – означающее. В симуляции революция знаков показывает, что знаки в алгоритмизации бытия становятся временными логическими операторами, которые выполняют согласование переходных состояний функций. Таким образом, символические формы Э. Кассирера по поводу формирования символического бытия трансформировались в знак-символ с разрывом между означаемым и означающим [Кассирер, 1998, с. 70-71]. Отследить момент прыжка симуляции как предполагаемый процесс по отражению в сознании субъекта объекта. – это смысловое уничтожение происхождения знака и замена его на ноль. Это операция, которая предварительно требует выбора поля реальности. «Молчание» некоторых социально-экономических пространств обусловлено прерывистым моделированием и связано с собственными смыслами существования. В концепции Ж. Бодрийера размышления по поводу симуляции по-прежнему представляют собой фундаментальный ориентир, непревзойденный по своей радикальности [Бодрийер, 2015, с. 34-37]. Фактически Ж. Бодрийер определяет симулякр как знак, относящийся к социально-исторической конфигурации пространства, отражая его глубокий смысл. Моделирование образа в контексте идей Ж. Бодрийера историтизируется как определенный момент появления симулякров. Особенность изображений, созданных сознанием, за пределами их символической структуры обусловлена формальным отказом от категорий истинного и ложного. Единственная телеологическая мера по созданию образов объектов – это информация. Связующим звеном между процессами интерпретации, моделирования и репрезентации становится информационный код [Андерсен, 2016, с. 12-14]. Вычисление становится основой взаимодействия этих процессов. Поэтому осуществляется переход от симуляции к компьютерной симуляции. Компьютерная симуляция требует новой методологии и эпистемологии. Эпистемология, которая отражается в антропологическом повороте (когда получение знания субъектом зависит от личностного опыта и процессов его деятельности) теперь трансформируется в неантропоцентрическую. Несовершенство человеческой природы осмыслено через противопоставление человека технике. Весь мир - код. Вычисление и симуляция связаны друг с другом через имитационное моделирование.

В силу того, что в деятельности современного общества используются большие базы данных, поэтому для описания процессов различной природы возможно применение имитационного моделирования, использующего вычислительные алгоритмы. Оно обусловлено использованием нескольких программ для описания различных процессов. Научное численное моделирование основано на реализации теоретических моделей. Оно применяется для анализа функционирования определенных объектов с учетом их адаптации к численным вычислениям.

Таким образом, в симуляции бытия учитываются моделирование, интерпретация и репрезентация как основополагающие структурные элементы. В контексте симуляционных процессов они отталкиваются от новых смыслов. Нет ни копии, ни образов, ни символов, которые формируют смысл. Скачок, разрыв между означаемым и означающим предполагает создание знака-символа, за которым ничего не стоит, знак ничто. В моделировании симуляции

бытия отражаются не основные признаки и свойства объекта, а те, которые нашли отклик в конфигурации сцепленных смыслов, в интерфейсе как окружающей действительности при реакции на него субъектов. Множественность при избрании изучаемого объекта, не несет четко заданной интенциональности сознания, она размыта, это отклик или реакция на внешнюю среду при определенном различении смыслов. Репрезентативная модель существования в объект-субъектных отношениях уходит на второй план. Остается понимание нерепрезентативной модели в контексте процессов симуляции, когда невозможно воспроизведение объекта по его копии, которой нет.

Таким образом, осуществляется мышление искусственного интеллекта как существование в симуляции, как отклик на внешние факторы и условия при возможности их различения их конфигураций теории двойника. Наконец, компьютерное моделирование сочетает в себе несколько типов имитационных моделей, основанных на правилах различной природы. Оно может организовать взаимодействие между агентными имитационными моделями и цифровыми имитационными моделями. Для реализации первого этапа процесса моделирования необходимо найти один или несколько нижних денотационных уровней, достаточных для обеспечения взаимодействия между различными системами относительно знаковых символов. Этап наблюдения и измерения в этом случае аналогичен этапу других имитационных моделей.

Эпистемологическая эффективность компьютерных симуляций устанавливает соответствие между компьютерным и материальными экспериментами. Эксперименты направлены на достижение эпистемологических целей, а в симуляции наоборот. По Д. Чалмерсу объекты симуляции могут обнаружить, что их мысли не привязаны к физическому миру [Чалмерс, 2019, с. 24-26]. Основы физических процессов основаны на вычислениях. Симулируются микрофизические сущности, а субъекты могут изучить физические законы своего мира. В. Контцер отмечал, что все объекты, которые не возникают из логических феноменов, обусловлены физическими феноменами компьютерной симуляции. Эпистема в симуляции – это устоявшаяся в течении времени конфигурация знания.

Методология симуляции требует перехода от индуктивно-дедуктивного к дедуктивно-индуктивному подходу (набор явно заданных предпосылок), что "несет" определенную смысловую нагрузку при процессах моделирования, интерпретации и репрезентации. Кроме того, время в рамках компьютерной симуляции приобретает совсем иное значение. Временной континуум в контексте компьютерной симуляции приобретает двойственное значение. Скорость вычислений зависит от временной сложности алгоритма и квантования пространства и времени (свертываемость пространства и времени). Итак, с одной стороны, скорость вычисления – это временная характеристика. А с другой стороны, время просто характеризует сам процесс вычисления.

Эпистемологическая эффективность компьютерных симуляций, как было отмечено ранее, обусловлена соответствием между компьютерным и материальным экспериментом. Но эксперименты, в основном, направлены на определенные цели, а в эпистемологии таких однозначных целей нет, они обусловлены личностным опытом.

Основные элементы симуляции в структуре бытия представлены процессами – моделирования, имитации, и интерпретации. Моделирование в контексте симуляции невозможно без теории двойника, копии Дж. Льюиса и Ж. Бодрийера, когда смысл субъекта подменяется смыслом постсубъекта. Обязательно на первое место выходит не просто интенциональность субъекта на объект, но и направленность с подменой самого смысла объекта. Интерпретация как процесс симуляции представлена внешней средой, которая

описывается множеством данных, соотношениями между ними, вычислениями. Вся среда – это определенный алгоритм данных с вычислениями как связями между ними (по теории Н. Бострома) [Бостром, 2016, с. 56-57].

Заключение

Репрезентация рассматривается как процесс формирования из кодов, знаков и символов матрицы данных как алгоритма вычислительного бытия. «Стержнем» такого алгоритма является знак, который выстраивает отношения между означаемым и обозначаемым (по концепции Л. Витгенштейна). В современном цифровом бытии возможен «скачок», провал или «молчание» пространств, которые формируют окружающую среду в контексте реальности через знаки-символы в теории Кассирера. Знаки начинают утрачивать смысл, что и ведет к уничтожению природы самого знака и замены его на нуль. Связи, которые формируют данные операции, носят количественный, вычислительный характер. Пространственно-временной континуум существования этих процессов в контексте симуляции бытия предполагают двойственный характер времени – с одной стороны, время как скорость вычисления всех процессов симуляционного бытия, а с другой, как сиюминутный процесс вычисления.

Библиография

1. Андерсен Дж. Воображаемые сообщества. М.: Канон-Пресс-Ц; Кучково поле, 2016. 416 с.
2. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции. М.: ПОСТУМ, 2015. 240 с.
3. Бостром Н. Искусственный интеллект. Этапы. Угрозы. Стратегии. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016. 446 с.
4. Вартофский М. Модели. Репрезентация и научное понимание. М.: Прогресс, 1988. 507 с.
5. Гуссерль Э. Идея феноменологии. СПб.: Гуманитарная академия, 2008. 219 с.
6. Кассирер Э. Опыт о человеке. Введение в философию человеческой культуры // Кассирер Э. Избранное. Опыт о человеке. М.: Гардарика, 1998. С. 440–732.
7. Льюис Дж. Вопросы о жизни и духе. Изд. 2-е. М.: ЛИБРОКОМ, 2012. 466 с.
8. Чалмерс Д. Сознательный ум: В поисках фундаментальной теории. М.: URSS, 2019. 512 с.

Modeling, Interpretation, and Representation in the Context of the Simulation of Being

Gennadii G. Utenkov

Postgraduate Student,
Mordovian State Pedagogical University named after M. E. Evseyev,
430007, 11a, Studencheskaya str., Saransk, Russian Federation;
e-mail: zannabaka@mail.ru

Abstract

The article addresses the problem of representing cognitive processes (modeling, interpretation, and representation) within the simulation structure of being. The anthropological "vector" of cognition in simulated reality has shifted towards a non-anthropological (computational) one, opposing humans to technical devices. Modeling is considered in simulation as a process of semantic substitution during the creation of a copy of an object by a post-subject. Interpretation is an

explanatory process in the context of the computational algorithms of simulated reality. Representation is the process of presenting simulated being in the form of "empty," "zeroed-out" codes and signs.

For citation

Utenkov G.G. (2025) Modelirovaniye, interpretatsiya i reprezentatsiya v kontekste simulyatsii bytiya [Modeling, Interpretation, and Representation in the Context of the Simulation of Being]. *Kontekst i refleksiya: filosofiya o mire i cheloveke* [Context and Reflection: Philosophy of the World and Human Being], 14 (12A), pp. 32-37. DOI: 10.34670/AR.2025.78.78.005

Keywords

Simulation, computer simulation, digital thinking, simulacrum, representation, modeling, interpretation, computation, post-subject, technology, philosophy of technology.

References

1. Andersen, Dzh. (2016). Voobrazhaemye soobshchestva [Imagined communities]. Kanon-Press-Ts; Kuchkovo pole.
2. Bodriiia, Zh. (2015). Simuliakry i simuliatsii [Simulacra and simulation]. POSTUM.
3. Bostrom, N. (2016). Iskusstvennyi intellekt. Etapy. Ugrozy. Strategii [Superintelligence: Paths, dangers, strategies]. Mann, Ivanov i Ferber.
4. Vartofskii, M. (1988). Modeli. Reprezentatsiia i nauchnoe ponimanie [Models: Representation and scientific understanding]. Progress.
5. Gusserl', E. (2008). Ideia fenomenologii [The idea of phenomenology]. Gumanitarnaia akademiia.
6. Kassirer, E. (1998). Opyt o cheloveke. Vvedenie v filosofiiu chelovecheskoi kul'tury [An essay on man: An introduction to a philosophy of human culture]. In E. Kassirer, Izbrannoe. Opyt o cheloveke [Selected works. An essay on man] (pp. 440–732). Gardarika.
7. L'uis, Dzh. (2012). Voprosy o zhizni i dukhe [Questions of life and spirit] (2nd ed.). LIBROKOM.
8. Chalmers, D. (2019). Soznaiushchii um: V poiskakh fundamental'noi teorii [The conscious mind: In search of a fundamental theory]. URSS.