

ДИСКУРС И МЕТАДИСКУРС ВИРТУАЛЬНОСТИ

Понятия «виртуального», «виртуальной реальности», служившее первоначально для обозначения объективной реальности и объективного содержания мышления, сегодня используется, как правило, для обозначения компьютерной реальности или же субъективной психической реальности, не имеющей ничего общего с объективным содержанием. Такое выхолащивание содержания понятия может быть рассмотрено как часть глобальной тенденции «виртуализации» социальной реальности, что чревато новыми гуманитарными проблемами.

Виртуальная реальность, объективная реальность, субъективная реальность, виртуализация социальной реальности.

Andrey Fomin. **Virtuality discourse and meta-discourse.** The notion «virtual», «virtual reality», which originally served to indicate the objective reality and objective contents of the mind, today is used, as a rule, to determine the computer reality or the subjective psychic reality, having nothing to do with the objective reality. Such devastation of the notion's meaning can be regarded as a part of the global tendency «virtualize» to the social reality which leads to new humanitarian problems.

Keywords: virtual reality, objective reality, subjective reality, virtualize to the social reality.

Широкое использование термина «виртуальная реальность» не только в быденном языке, но и в научном дискурсе делает актуальным анализ как самого понятия, так и практики и контекста его использования.

Начнем с констатации той огромной пропасти, которая лежит между первоначальным смыслом термина «виртуальный» и его сегодняшним смыслом. Создается впечатление, что перед нами два различных по смыслу понятия. С. С. Неретина дает следующее толкование латинского слова **virtus**, нашедшего применение в средневековой схоластике: «сила, добродетель, действие; совершенство или сила для произведения чего-то позитивного; ее можно назвать *предрасположенностью* совершенного к совершенному, она, таким образом, является *предрасположенностью*, дающей *возможность* достижения действительного блага. Добродетель также рассматривается как сила, тем самым противопоставляясь сущности. В этическом смысле добродетель понимается как странствие к интеллектуальному и моральному совершенству. Роджер Бэкон считает ее второй ступенью внутреннего опыта. Августин определял *добродетель* как *Высшее благо*, что есть *Бог*, человеческие добродетели связаны с верой, надеждой, любовью. Путь к Высшему благу, по Абельяру, есть “усердное испытание морального выбора”...» [1] (курсив наш). Итак: сила, предрасположенность, возможность, добродетель, Высшее благо, Бог, некая объективная потенция в нас [2].

Сегодняшний же известный источник быденного знания Wikipedia дает следующее определение: «Виртуальная реальность, VR, *искусственная реальность, электронная реальность, компьютерная модель реальности* (от лат. *virtus* — потенциальный, возможный и лат. *realis* — действительный,

существующий; англ. *virtual reality*, **VR**) — созданный техническими средствами мир (объекты и субъекты), передаваемый человеку (посетителю этого мира) через его ощущения: зрение, слух, обоняние и другие. Виртуальная реальность имитирует как воздействие, так и реакции на воздействие. Для создания убедительного комплекса ощущений реальности компьютерный синтез свойств и реакций виртуальной реальности производится в реальном времени».

Можно было бы не обращать внимания на столь несолидный источник, если бы кардинальное изменение смысла понятия происходило только на уровне обыденного, профанного сознания. Известная лаборатория виртуалистики в специальном Словаре виртуальных терминов дает такое определение: «**Виртуальная реальность** – реальность, независимо от ее природы (физическая, геологическая, психологическая, социальная, техническая и проч.), обладающая следующим рядом свойств: *порожденность* (виртуальная реальность продуцируется активностью какой-либо другой реальности, внешней по отношению к ней; психологические виртуальные реальности порождаются психикой человека), *актуальность* (виртуальная реальность существует актуально, только "здесь и теперь", только пока активна порождающая реальность), автономность (в виртуальной реальности свое время, свое пространство и свои законы существования), интерактивность (виртуальная реальность может взаимодействовать со всеми другими реальностями, в том числе и с порождающей, как онтологически независимая от них). *В отличие от виртуальной, порождающая реальность называется константной реальностью.* "Виртуальность" и "константность" образуют категориальную оппозицию, т.е. являются философскими категориями. В отличие от схоластики, в виртуалистике *виртуальность противопоставляется не субстанциальности, а константности...*» [3] (курсив наш). Далее мы читаем пояснение: «**Виртуал** – 1) обобщенное название для виртуальных событий, виртуальной реальности, совокупности виртуальных реальностей, фрагмента виртуальной реальности ... Виртуал, в отличие от других *психических производных*, типа воображения, характеризуется тем, что человек *воспринимает* и переживает его не как порождение своего собственного ума, а как реальность. Виртуал обладает следующими свойствами: непривыкаемость, спонтанность, фрагментарность, объективированность, измененность статуса телесности, сознания, личности и воли».

Известно, что в ходе развития науки содержание научных понятий меняются; без этого нет и науки. Однако изменение смысла и значения понятия на противоположные – явление в науке редкое. И факт этот, по крайней мере, требует анализа. Подчеркнем еще раз разницу. В средневековой схоластике «виртуальная реальность» – это божественная внутренняя сила в нас, активная человеческая добродетель, христиански переосмысленный Логос, неоплатонически переосмысленная идея Блага, некая особая объективная реальность в нас. Конечно, в теологической терминологии это – вера. Но эта

объективно-идеалистическая философская традиция нашла, как мы знаем, свое вершинное выражение в гегелевской философской системе, которую, при желании, конечно, можно назвать философской апологетикой Бога, но объективную диалектику которой современная наука уже никак не могла игнорировать. В терминах гегелевской объективной диалектики аналогом виртуальной реальности, вероятно, была бы третья ступень развертывания духа – *абсолютный дух* в форме искусства, религии и философии. Иначе говоря, виртуальная реальность – это *объективное содержание мышления*, нашедшее свое выражение в известных формах общественного сознания: искусстве, религии, философии, науке, морали, правовом сознании. Очевидно, что такая трактовка термина лежит в русле традиции «объективной» философии и современной науки XX века, поскольку субъектом-носителем сознания здесь выступает не индивид, а, как «минимум», общество в целом, как «максимум» же – гегелевский Мировой Дух. Сегодняшние же коннотации понятия «виртуальная реальность» находятся явно в русле совсем другой философской традиции – традиции субъективизма, где субъектом-носителем сознания является отдельный индивид.

Предположение о том, что некая реальность способна генерировать иную реальность, закономерности существования коей будут не сводимы к аналогичным характеристикам порождающей реальности, выдвигались давно. Начало можно усмотреть уже у Платона, в чьей философской теории «мир идей» генерирует «мир вещей», а затем и у неоплатоников. В средневековой схоластике употреблялась оппозиционная пара «виртуальный» – «актуальный», а также «виртуальный – константный». При этом порождающей, «первичной» реальностью выступала именно виртуальная реальность. «Актуальная» и «константная» реальности понимались как вторичные. Фома Аквинский посредством категории «виртуальность» осмысливал ситуацию сосуществования (в иерархии реальностей) души мыслящей, души чувственной (животной) и души вегетативной (растительной), считая, что первая **«виртуально** содержит в себе душу чувственную и душу вегетативную». Позже Николай Кузанский писал о видении «умным оком» «виртуального» пребывания дерева в своем семени и вообще «виртуальное присутствие всех мыслимых деревьев» в семени как таковом. В конечном итоге богослов Кузанец приходит к мысли, что Бог как «абсолютная и всепревосходящая сила дает всякой семенной силе способность *виртуально свертывать в себе дерево*» [4], отождествляя тем самым виртуальную реальность с божественной первопричиной, отражаемой в том числе и нашей душой. В физике еще с начала XVII века понятие «виртуальных перемещений» используется в значении «возможных перемещений», что в числе других принципов легло в основание дифференциальных исчислений в статике и динамике [5]. Уже в XIX веке А.Бергсон писал о «закупоренной» деятельности, имея в виду особенность существования деятельности в момент, когда возникло препятствие для ее реализации. Этот тип существования и был назван им «виртуальным». В

психологии серьезно изучался феномен «установки» или attitude. Известно, что Г.Оллпорт определял социальную психологию как «научное исследование аттитюдов». Поскольку аттитюд должен быть истолкован в духе юнговского коллективного бессознательного, архетипа, что вполне соотносится с понятием общественного сознания в сфере общественной психологии, то такая трактовка, на наш взгляд, все еще не выходит за рамки философского объективизма.

Впервые смысловые смещения понятия за пределы объективистской традиции начинаются во второй половине XX века, когда идея виртуальности возникла независимо друг от друга в нескольких сферах науки и техники. В физике виртуальные частицы – это такие элементарные частицы, которые возникают только в акте взаимодействия других частиц. Они существуют только *актуально*, т.е. только здесь и теперь – порождаются во время взаимодействия других частиц, выполняют свою функцию в процессе их преобразования и исчезают, как будто их никогда и не было, никогда не фигурируя в начальных и конечных условиях взаимодействия. Подобные *актуальные*, то есть одновременно и существующие и не существующие объекты были обнаружены в эргономике, психологии. Мы видим, что первоначальный концепт, несущий объективистские коннотации («возможность», «потенциальность», «внутренняя сила») заменяется на другой, еще не несущий субъективистского значения, но уже лишенный своего значения объективистского («актуальность» в значении «существующий временно, здесь и теперь»).

Этот тренд смещения смыслов продолжается далее в кибернетике, где широко используются понятия «виртуальной машины», «виртуальной памяти» и т.д., о существовании которых также можно говорить весьма условно – они существуют, пока сохраняются построенные пользователем функциональные отношения между элементами компьютера. В результате широкого распространения электронных СМИ и агрессивной рекламной кампании по продвижению компьютеров на рынок термин «виртуальная реальность» стал ассоциироваться исключительно с компьютерами и электронными СМИ.

Под такое смещение смыслов подводится научная база. Так, с точки зрения специалистов Центра виртуалистики «Современная культура сейчас вступила в очередной виток повышенного интереса к необычным явлениям человеческой психики. Этот интерес находит свое выражение в самых разных формах: от изучения и практикования различных эзотерических систем до увлечения трансперсональной психологией, мистикой, астрологией и т.д. вплоть до широкого употребления наркотиков. Наличие этого интереса, собственно, и есть проявление определенной потребности. Если эта потребность не найдет достаточно простого и дешевого средства своего удовлетворения, она, как это всегда бывало в истории, пойдет на убыль, проявляя себя лишь в узком кругу настолько нуждающихся в ее удовлетворении, что они готовы тратить огромные усилия для этого.

Виртуальная компьютерная технология вполне могла бы стать таковым средством, но для этого нужны такие психологические модели (теории), которые позволили бы операционализировать ту *психическую реальность*, в которой происходят необыденные психические события. Есть все основания назвать эту реальность виртуальной реальностью. Для этого должна быть разработана психология виртуальных реальностей: *виртуальная психология*.

Но для того, чтобы киберкультура на основании виртуальной психологии стала феноменом культуры, необходима еще разработка и распространение *виртуальной философии*, т.е. особого, *виртуального, способа понимания и объяснения мира*. Для того, чтобы виртуальная философия стала общепринятой, есть все основания: во-первых, в различных отраслях науки и практики: от физики элементарных частиц до компьютерных технологий и гуманитарных наук – идея виртуальности становится все более признанной, а во-вторых, есть социальная потребность в новых способах объяснения мира и овладения им» [6].

Перед нами, таким образом, уже целая программа перенастройки мировоззрения, ибо виртуальная философия это «полионтичная» философия, предполагающая сосуществование *множества онтологических реальностей* с виртуальным типом отношений между ними, а виртуальная цивилизация – культура, построенная на виртуальной философии в сочетании с научными виртуальными моделями, реализованными посредством виртуальной компьютерной техники. Такая «киберкультура», по мнению сторонников «полионтичности», заменит собственно культуру если произойдет синтез философии виртуальности, виртуальной психологии, виртуальной компьютерной технологии, или, другими словами, «произойдет сопряжение психологической и компьютерной реальностей на некой фундаментальной, то есть философски осмысленной, основе».

Создается впечатление, что утопический футурологический прогноз создателей теории постиндустриализма сбывается. Вспомним картину, которую в свое время рисовал Э. Тоффлер, считавший, что «прогрессирующая компьютеризация (или, более правильно, информациолизация) общества не означает также деперсонализации человеческих отношений», а, напротив, будет способствовать дифференциации и индивидуализации, что, по мнению автора, в интересах человека. Вместо культурного доминирования нескольких средств массовой информации в цивилизации Третьей волны, по утверждению Тоффлера, начнут преобладать интерактивные, «демассифицированные средства, обеспечивающие максимальное разнообразие и даже персональные информационные запросы», телевидение откроет дорогу «вещанию в узком диапазоне, передающем визуальные образы, адресованные одному человеку». «Мы сможем также время от времени», – продолжает автор, – «использовать наркотики, прямую передачу от мозга к мозгу и другие формы электрохимической коммуникации, которые пока находятся в стадии изучения. Все это, несомненно, порождает опасные, однако поддающиеся решению

политические и моральные проблемы. Гигантские центральные компьютеры с их скрежещущими принтерами и сложными системами охлаждения заменит множество чипов, установленных тем или иным способом в каждом доме, больнице, отеле, автомобиле, в сущности, в каждом строительном кирпиче. Мы будем жить в электронной среде» [7].

Эта методологическая «ошибка» – мыслить о новой нарождающейся цивилизации Третьей волны не только в терминах и понятиях, но и с идеологической установкой теоретика Второй волны – простительна была Тоффлеру. Но даже он, испуганный проблемой одиночества в обществе разобщенных и «свободных» индивидов, призывает восстанавливать солидарность и предлагает «начать создание структуры порядка и цели в жизни», поскольку «смысл, структура и общность – это взаимосвязанные условия построения будущего, в котором можно жить». Нам же, обогащенным опытом последней технологической революции, следует учитывать тенденции, которые уже нельзя игнорировать.

Здесь мы обращаем внимание на одну из таких тенденций – тенденцию «виртуализации» сознания. Из вышесказанного видно, насколько серьезно осуществляется проект прямой «виртуализации» сознания именно в ином, новом, искаженном значении термина «виртуальность». Гносеологической предпосылкой такой «виртуализации» является смешение знания с информацией и подмена первого вторым. Разводя понятия информации и знания, необходимо отметить, что если в отношении знаний мы можем сказать: «Чем больше человек знает, тем лучше», то в отношении информации сказать «Чем больше информации, тем лучше» мы не можем, поскольку для обработки информации требуется совсем другая «система» – компьютер. Мозг человека, видимо, приспособлен природой скорее для «переработки» знаний, а не для переработки информации. Такая патология, как шизофрения, хорошо это показывает: при шизофрении главным симптомом, наряду с гигантской работой интеллекта «внутри себя», является утеря связи личности больного с социальной реальностью, как объективной, так и субъективной. Поэтому, в принципе, нет знаний абсолютно разрушающих; если перед нами – знание, то оно будет усвоено, интериоризовано и в дальнейшем вплетено в социальную реальность с созидательной интенцией. К сожалению, мы не можем того же сказать об информации. Информация может быть и созидающей и разрушающей, как по качеству, так и по количеству; известно, что количество информации, переходя барьер восприятия и усвоения, разрушает сознание индивидуальное, а сегодня уже и общественное.

Такую тенденцию Станислав Лем и назвал очередной «технологической ловушкой» [8] нашего времени, то есть времени постиндустриализма. Об этом же говорил Садовничий В.А. в своем пленарном выступлении на IV Российском философском Конгрессе: «Вмешательство в эволюцию живого – не единственное неизвестное в сложном уравнении будущего цивилизации. Не

менее трудным является прогноз для развития другого ключевого процесса, существенно изменяющего картину мира – информатизации» [9].

В чем видится проблема? Нет сомнения в том, что компьютерный мир цифровых технологий – это не только полезная реальность техносферы, но и неизбежная характеристика новой социальной реальности, как и все новые технологии. Однако недостаточная методологическая фундированность практики использования этих технологий способна привести и уже приводит к новым серьезным гуманитарным проблемам. Намеренное же, осознанное мировоззренческое искажение невольно наводит на мысли о манипуляции сознанием и создании общества в духе известных антиутопий XX века. Об этом говорит сегодняшняя тенденция «виртуализации» общественного, а затем и индивидуального сознания, а вслед за тем – социальной реальности (ибо социальная реальность есть совокупность общественных отношений, которые могут осознаваться или не осознаваться, а также осознаваться адекватно или неадекватно) [10]. На фоне этой тенденции совсем не случайно в конце XX века стали популярны мыслители, поставившие цель деструкции всего, что служило опорой человечеству. «Ложными» были объявлены такие понятия, как народ, нация, класс, государство, семья, культура, разум, наука. Из постклассического научного принципа эмерджентности П. Фейерабенд делает вывод о науке как интеллектуальной игре («научный анархизм»), а уже Ж.Бодрийяр вовсе стирает различия между научной идеей и фантазией, истиной и ложью.

В этой связи внедрение в структуры общественного сознания, а через них – и в индивидуальное сознание идеологемы «информационного общества» представляется одной из технологий виртуализации, поскольку «информационное общество» – социальный миф современного общества. Как «рекламируемый товар» этот миф предлагает «компьютеризацию общества, превращение информации и тотальной информатизации в решающий фактор жизни общества, интеллектуализацию человеческой деятельности, децентрализацию и индивидуализацию, демократизацию и де бюрократизацию, глобализацию и формирование наднациональных структур» [11]. Как не трудно заметить, все эти характерологические особенности имеют формальный характер, то есть касаются только форм существования социума, абсолютно не касаясь его содержания. Развитие же возможно только при условии прогресса *содержания*, а не только формы.

Различные гуманитарные теории «виртуальных миров» опираются при этом на естественно-научные теории «параллельных миров», коэволюции, упуская, что ученые при этом вовсе не утверждают одновременное существование нескольких объективных реальностей, что противоречило бы самому принципу научности, а рассматривают свои теории только как различные модели или сценарии. Современные же философы постмодернистской волны часто осознанно отказываются от понятия объективной реальности, утверждая абсолютный релятивизм и субъективизм в познании. Но «Если признание абсурда бытия не остается на уровне интеллектуальной игры, то его *политизация*, как правило,

приводит к идеологии полного отрицания, проявляющейся в реальной практике в актах *экстремизма* и *терроризма* – закономерных итогах использования этического в качестве политического средства» [12].

Примечания / литература.

[1] Неретина С.С. *Virtus* // Неретина С.С. Латинский словарь средневековых философских терминов. М., 1998.

[2] Значение латинского корня *vir* – «мужчина», «человек» невольно добавляет ассоциацию с античным эросом.

[3] Носов Н.А. Словарь виртуальных терминов // Труды лаборатории виртуалистики. Выпуск 7. М.: «Путь», 2000.

[4] Кузанский Н. О видении Бога // Кузанский Н. Сочинения в двух томах. Т.2. М.,1980. С.46-47.

[5] Д. Бобылев пишет: «Значение и польза начала виртуального перемещения для решения вопросов статики были указаны Иваном Бернулли на весьма многих примерах. Им же введено слово *virtuel*, произведенное от латинского *virtus* (способность, мощь). Слово *момент* (силы) введено Галилеем, который под *movimentum*, или, сокращенно, *momentum*, подразумевал произведение из силы на перемещение точки приложения в направлении силы. Отсюда - *virtus movens* какой-либо силы (буквально: способность производить перемещение), то есть именно та величина, которую мы называем *виртуальным моментом силы*» – http://www.wikiznanie.ru/ru-wz/index.php/Виртуальные_перемещения. На это более раннее использование термина «виртуальный» в физике обратил внимание автора учитель физики А.Г.Стратонников, за что ему большое спасибо.

[6] Носов Н.А. Манифест виртуалистики // Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 15. М.: Путь, 2001.С.106-107.

[7] Тоффлер Э. Третья волна. М.: Издательство АСТ, 1999. С.556-561

[8] Лем С. Сумма технологий. М.,1968.

[9] Садовничий В.А. Знание и мудрость в глобализирующемся мире. Пленарный доклад на IV Российском философском конгрессе «Философия и будущее цивилизации» // <http://www.philos.msu.ru>

[10] См. об этом: Фомин А.П. Педагогическое сознание в условиях виртуализации социальной реальности. А/р дисс.на соиск. уч. ст. д. филос. н. СПб.,2009.

[11] Иванов В.Г., Лезгина М.Л. «Информационное общество» как продукт научно-технического прогресса. *Credo New*. № 2, 2005 г.

[12] Голик Н.В. Этическое в культуре. А/р дисс. на соиск. уч. ст. д. филос. наук. СПб.,2002. С.15.

Опубликовано: Метадискурсы коммуникации и проблемы общественного диалога. Сборник статей. СПб.: Изд. Политехнического ун-та. 2011. С.36-43.