

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ
ФИЛОСОФСКИЕ И ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ
ПРОБЛЕМЫ



Москва 1997

Российская Академия наук
ИНСТИТУТ ЧЕЛОВЕКА
Лаборатория виртуалистики

Российская академия
госслужащих
при Президенте РФ
ИНСТИТУТ ПОВЫШЕНИЯ
КВАЛИФИКАЦИИ
ГОССЛУЖАЩИХ
Кафедра Управления
персоналом

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ ФИЛОСОФСКИЕ И ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ

Под редакцией доктора психологических наук
Н. А. Носова

Москва
1997

Academy of Science of Russia
HUMAN INSTITUTE
Laboratory of Virtuality

Russian Academy of Civil Staff
under President of RF
INSTITUTE for TRAINING
of CIVIL STAFF
Chair of Personnel Management

VIRTUAL REALITY
Philosophical and Psychological Problems

Edited by Doctor of Psychological Science
N. A. Nosov

Moscow
1997

Виртуальная реальность: Философские и психологические проблемы. М.: 1997. — 192 с.

В книге представлены материалы конференции «Виртуальная реальность: Философские и психологические проблемы» (Москва, май, 1997 г.), организованной Институтом человека РАН и ИПКгосслужбы Российской академии госслужбы при Президенте РФ. В материалах виртуальная реальность рассматривается прежде всего как философское и психологическое явление. В книге репрезентируется состояние разработанности в России идеи виртуальности, а также описываются возможные способы ее применения в различных сферах практической деятельности (обучение, юриспруденция, искусство и т. д.).

Предназначена для широкого круга читателей, интересующихся современными проблемами философии, психологии, новых информационных технологий и развития организаций.

Отзывы просим направлять по адресам: 119842, Москва, Волхонка 14, к. 202; 113035, Москва, ул. Садовническая, д. 77, корп. 2, стр. 1.

Тел. (095) 203-01-69 Тел. (095) 233-27-82
E-mail: nosov @ ich. iph. ras. ru E-mail: secr @ ipcgos. msk. ru

© Институт человека РАН, 1997.

© ИПКгосслужбы, 1997.

Приложение к журналу «Человек» ISSN 0236-2007.

Virtual Reality: Philosophical and Psychological Problems. Moscow: 1997. — 192 p.

The book represents the materials of the conference «Virtual Reality: Philosophical and Psychological Problems» (Moscow, May 1997), organized by Human Institute of RAS and IPKgosslouzhby of Russian Academy of Civil Staff under President of RF. In the materials the Virtual Reality is considered first of all as philosophical and psychological phenomenon. The book describes the state of development in Russia of the idea of virtuality as well as different methods of its use in various spheres of practical activity (training, law, art etc.)

It is intended for a wide range of readers interested in modern problems of philosophy, psychology, new information technologies and organization development.

You are requested to send your comments to: room 202, 14, Volkhonka str., Moscow, 119842; edf. 1, building 2, 77, Sadovnicheskaya str., Moscow, 113035.

Tel: (095) 203-01-69
E-mail: nosov a ich. iph. ras. ru

Tel: (095) 233-27-82
E-mail: secr a ipcgos. msk. ru

© Human Institute RAS, 1997.

© IPKgosslouzhby, 1997.

Appendix to magazin «Man» ISSN 0236-2007.

СОДЕРЖАНИЕ

От редактора	7
Генисаретский О. И. Совершенный человек: пространственность и событийность перфективного праксиса	8
Корсунцев И. Г. Философия виртуальной реальности	37
Розин В. М. Виртуальная реальность как форма современного дискурса	56
Яновский Р. Г. Культура и нравственность: вызовы, национальная безопасность	65
Носов Н. А. Фома Аквинский и категория виртуальности	68
Кузнецов М. М. Виртуальная реальность: взгляд с точки зрения философа	86
Гримак Л. П. Супергипноз виртуальной реальности	100
Антонян Ю. М. Виртуальная реальность преступника	112
Корсунцев И. Г. Можно ли моделировать развитие?	117
Жданов В. Ф., Носов Н. А. Виртуальная реальность в исполнительском искусстве	132
Яценко Ю. Т. Алкоголизм с виртуальной точки зрения	144
Анисимов О. С. Виртуальные явления и игротехника	149
Кравченко В. В. О мистике как виртуальной реальности	156
Носова Т. В. Виртуальная реальность сознания	161
Хачатуров Л. А. Телеконференция как виртуальная образовательная среда в дистантном образовании	171
Смирнова Т. В. Виртуальные реальности в музыке	175
Сведения об авторах	180

CONTENTS

Editor's remark	7
Genisaretsky O. I. Perfect man: spaceness and eventness of the perfective praxis	8
Korsountsev I. G. Philosophy of the virtual reality	37
Rozin V. M. Virtual reality as the form of modern discourse	56
Yanovsky R. G. Culture and morals: challenges, national security	65
Nosov N. A. Phoma Aquinsky and categories of virtuality	68
Kouznetsov M. M. Virtual reality: philosopher's view	86
Grimak L. P. Superhynosis of virtual reality	100
Antonyan Yu. M. Virtual reality of the criminal	112
Korsountsev I. G. Is it possible to model the development?	117
Zhdanov V. F., Nosov N. A. Virtual reality in the performance art	132
Yatsenko Yu. T. Alcoholism from the virtual point of view	144
Anisimov O. S. Virtual phenomenon and game technics	149
Kravchenko V. V. Mysticism as virtual reality	156
Nosova T. V. Virtual reality of consciousness	161
Khachaturov L. A. Teleconference as virtual educational environment in the distant education	171
Smirnova T. V. Virtual reality in music	175
Information on the authors	180

От редактора

Идея виртуальности получила уже весьма широкое распространение в российском обществе. Правда, разные авторы подчас по разному понимают эту идею, но дело не в отсутствии единообразия, а в том, что самые разные люди пришли к необходимости разработки нового взгляда на «старые» вещи. И здесь показательно, что авторами нашего сборника являются отнюдь не только молодые ученые, но и весьма и весьма заслуженные, которым нет необходимости гоняться за новизной как таковой. Обращение докторов наук, имеющих свои собственные научные направления, к проблеме виртуальности следует рассматривать, скорее, не как поиск новизны в своих работах, а как результат, к которому они пришли за годы своей научной и практической деятельности. Разнообразие представленных в данном небольшом сборнике сфер практического применения идеи виртуальности просто удивительно: медицина, юриспруденция, искусство, социология, психология, культурология, образование и др. Признаться, я как редактор-составитель при подготовке сборника был сильно стеснен допустимым объемом этого сборника — очень много из предложенных материалов просто не поместилось в него. Эта ситуация в какой-то мере разрядилась в многочисленных предложениях подготовить и провести следующую конференцию по проблеме виртуальных реальностей. Даже появились конкретные предложения по теме этой будущей конференции, из которых наиболее частым было такое название: «Виртуальная цивилизация: перспективы и проекты развития». Особый интерес именно к этому ракурсу говорит о несиюминутности интереса к проблеме виртуальных реальностей.

Мне как редактору было приятно и интересно работать с авторами, но неменьший вклад, чем авторы, в издание сборника и организацию конференции внесли ректор ИПКгосслужащих Х. А. Беков и директор Института человека РАН академик И. Т. Фролов.

СОВЕРШЕННЫЙ ЧЕЛОВЕК: ПРОСТРАНСТВЕННОСТЬ И СОБЫТИЙНОСТЬ ПЕРФЕКТИВНОГО ПРАКСИСА¹

О. И. Генисаретский

Вопрос о совершенном человеке

Уже при первом повороте внимания к этой теме заметно, что словосочетание «совершенный человек» не слишком соответствует духу русского языка и не имеет в нашем речевом обиходе сколь либо широкого хождения; что в литургической жизни и мысли Русской Православной Церкви, бывшей и все еще остающейся закваской поместной духовной жизни, представление о совершенном человеке — в буквальном его понимании — не было отмеченным, принятым в работу обождения и спасения.

Да если обратиться и к более широкой культурно-антропологической перспективе современности, следов радения о человеческом совершенстве заметить будет не легко. Особенно если не преткаться о сомнительные на поверку декларации лидеров «нетрадиционной религиозности». Невротический нигилизм человека нашей эпохи также не способствует сосложению с какими-либо ценностями и идеалами, не говоря уже о ценностях самоценного существования². Информационные бури о правах и достоинстве человека как такового слишком известны своей изнанкой — расчетливым политическим цинизмом. Искусство, вознамерившись стать «при свете совести» независимым от какой-либо духовности, кажется, занято ни чем иным, как деструкцией человеческого образа, все далее отступая как от искренности в нем, так и от общезначимой совестливости. Интеллектуалы от авангарда довершили это ритуальное расчленение человека констатациями о

¹ Данная статья является предварительной публикацией исследования автора в рамках академического проекта «Совершенный человек», инициированного руководителем Отдела сравнительного культуроведения Института востоковедения РАН проф. Ш. М. Шукуровым. О содержании этого проекта и его участниках см.: Совершенный человек // Человек, 1995/6.

² Краус В. Нигилизм и идеалы. М., 1994.

том, что человек должен де быть устранен. Так что иск о совершенстве, похоже, некому уже и предъявлять. Когда же «мужество быть» ищет себе дорогу для внятного самоопределения и выражения в посильных для жизни формах творческой и культурной активности, то и в высших своих проявлениях приходит к результатам, оставляющих своих воспресмников при изрядной доле смущения.

Упомянув об этих неблагоприятных обстоятельствах исследовательской ситуации, я вовсе не намерен придавать им решающего значения, а хотел бы лишь указать на то глухое напряжение, что не только окутывает, но и внутренне пронизывает мысль, приступающую к теме о совершенном человеке, требуя от взявшегося за нее некоего самоотчета о своих исследовательских и творческих намерениях.

Мне представляется, что одним из мотивов обращения мысли к данной теме является намерение и уверенность в том, что можно расставить в ее, мысли, препинаниях определенные знаки, артикулировать процесс мысли в особый дискурс, фокусом которого стал бы образ совершенной человечности, расчертить пространство мысли таким способом, чтобы в нем проявилась перфективная антропологическая перспектива.

Основное препинание в размышлениях о совершенном человеке, сдавленность дыхания мысли о нем коренится, как это ни покажется странным, в самом слове «человек», в зыбкости, клубящейся неопределенности смыслового поля, означаемого этим словом.

Навязчивая очевидность человека: я — человек, ты — человек, он — человек, мы — люди; здесь и там, теперь и тогда; в тех и иных исторических и культурных обстоятельствах; среди живых, умерших и не родившихся еще; при несчастливом разнообразии современных и исторически известных мифопоэтических, религиозных, художественных или научных образов человечности; индивидуальных, коммунитарных и родовых видений его; разнообразии, напрягаемым сегодня мировоззренческим полаганием о единстве человеческой природы, об обще- и всечеловечности, и правовым полаганием всеобщности прав и свобод человека.

Ни мало не надеясь концептуально развязать указанную навязчивость, мы все же имеем возможность сохранить ее очевидности, приняв некоторые исходные конвенции антропологического дискурса.

В том виде как он представлен в данной работе, объектом отнесения и фокусом всех усмотрений или суждений является «человек». Последнее слово взято в кавычки по той простой причине, что если бы нам было изначально и окончательно понятно, о чем или о ком при этом идет речь, то не было бы нужды ни искать, ни усматривать, ни рассуждать. Далее, по мере вхождения в тему об антропологическом воображении, станет яснее, что значит, что в ходе мысли человек проявляется.

В еще более строгие, двойные кавычки должен быть при подобном ходе мысли взят «совершенный человек»: не только потому, что мы обратились к столь несомненно усомневаемой материи мысли, но и потому, что он — тот искомый Немо, кто оставлен в разыскании, притом без всякой предварительной концептуализации.

Впрочем, упоминая о несомненной усомневаемости темы о совершенном человеке, не проявляем ли мы излишнюю осторожность? Ведь, насколько мне известно, никто не вывел подобное сомнение за рамки мнения, не доказал неоспоримо напрасность, неплодотворность постановки вопроса и разысканий о нем. А раз так, простор для них ничем не загорожен. Пока, по крайней мере.

Рефлексивная процепция и семиозис

Поскольку вопрос о человеческом совершенстве изначально поставлен в сравнительной культурно-исторической перспективе, необходимо обеспечить единство рассмотрения образов совершенного человека в различных культурных контекстах и на различных исторических фазах антропогенезиса. Чтобы достичь этой цели, мы станем исходить из предположения, что в процессе антропогенезиса и в различных состояниях антропостазиса реализуется рефлексивно-процептивная структура, инвариантная психосоматическому строению человека¹.

В частности, это означает, что проявление-схватывание (процепция) и отражение-самоотражение (рефлексия) могут осуществляться — с равной степенью развитости — разными

¹ Об антропологическом и культурологическом смысле понятия «процепция» см. наши работы: *Методология после метода // Метод: вчера и сегодня.* М., 1995; *Культурно-антропологическая перспектива // Иное. Хрестоматия нового российского самосознания.* М., 1995.

модальностями этого строения, например, двигательнo-телесной, рече-языковой или визуальнo-иконической. Событиям соматической, аудиальной и визуальной выразительности (как формам речи), как водится, ставятся в соответствии свои языковые структуры (язык телесности, язык в лингвистическом смысле слова и иконический язык). Рефлексивные отношения в процессе антропогенезиса реализуются между событиями процепции и процептирующими структурами (в рамках какой-то модальности), с одной стороны, и между разными модальностями человеческой природы, с другой¹.

Каждая из названных уже — и, как мы увидим далее, иных — модальностей наделена специфическим схематизмом (множеством схем, благодаря которым языковые заданности каждой модальности реализуются в соответствующих ей речевых событиях). Совокупность таких схематизмов, упорядоченная отношением доминирования, характеризует специфику данной фазы антропогенезиса и степень развернутости рефлексивной процепции.

Сказанное только что о речи и языке означает также, что рефлексивная процепция наделена вполне обычной семиотической структурой и функциями, в частности, денотацией, сигнификацией и манифестацией. Причем этот семиозис — и связанная с ним текстуальность — присущи как частным модальностям (в этом смысле мы будем говорить о рече-языковом, визуальнo-иконическом и соматическом семиозисах), так и с трансформирующимся (пременяющимся в ходе антропогенезиса) Антропосом, соразмерным текстуальности культуры, окружающей среды, а в пределе — Миру.

¹ Далее следует иметь в виду, что термин «модальность» в этой работе употребляется только в психотехническом, а не в философско-методологическом смысле. В гуманитарной психологии, психотерапии и психотехнике каждая модальность — это, по сути дела, не часть или подсистема, а одна из организованностей телесно-душевно-духовного устройства человека. Можно также сказать, что модальность — это *рамка*, в которую вставлена картина (=образ) человека в целом. Или — в терминологии гештальт-терапии, — что модальность/рамка суть граница, контактная поверхность, разделяющая замечаемую образ/фигуру данной модальности и рамку/фон, в которой, в качестве остаточного содержания, представлено присутствие иных модальностей, дополняющих данную до целого. О психотехнической интерпретации гештальт-терапии см.: Анциферова И. С., Генсаретский О. И. Об иконической метамодели для гештальт-терапии // Виртуальные реальности в психологии и психопрактике. М., 1995.

Но тут возникает вопрос: какую специфическую окрашенность обретает семиозис в свете антропологического дискурса вообще и в контексте темы о совершенном человеке, в частности?

Что касается функций денотации и сигнификации, то на первых порах ничего беспокоящего не видно. Тут достаточно понимания особенностей отправления этих функций в отношении различных модальностей. Так денотация — это не просто и не только обозначение словом (лингвистической конструкцией) какого-то положения вещей, но также и видение его или телесное вхождение в него; а сигнификация — не только наделенность слова значением, но и усматриваемого образа или телесных поз/жестов.

Серьезней дело обстоит с функцией манифестации. В контексте нашей темы вряд ли оправданным будет полагать, что в процессе рефлексивной процепции манифестируется личность, индивидуальность или какой-то коллективный субъект. Мы не должны заведомо принимать в качестве фигурантов этого процесса никаких опосредованных культурой фигур Антропоса, а можем лишь вопрошать о предполагаемых, но нам пока неизвестных фигурах Нето, манифестирующихся в конкретно рассматриваемых случаях, применительно к тем или иным фазам/уровням антропогенезиса, его культурным, экологическим и историческим обстоятельствам. Если наши вопрошания не останутся без ответа, процесс развертывания, проявления и осуществления рефлексивной процепции окажется концептуально увязанным с развернутостью процесса антропогенезиса, с проявлением и осуществлением в нем образности совершенного человека.

С еще большей осторожностью следует относиться к трактовке четвертой семиотической функции, которую Ж. Делёз на страницах своей «Логике смысла» определил как смысло- или мыслевыражение. Сохраняя его понимание смысла как чистой событийности и связанные с ней хронотопические интуиции (например, случаемость событий смысла на расслоенных друг по отношению к другу поверхностях), мы — в силу заинтересованности темой о совершенном человеке — не можем ограничиться делезовской локализацией смысла в ментально-когнитивной области. Учитывая активный залог совершенствования, мы, со своей стороны, сопрягаем эту четвертую функцию с реальностью помышления, первичная событийность которого — это события процепции помыслов, а не смыслов.

Этот поворот истолкования семиозиса открывает путь к анализу специфической интерсубъективности и коммуникации в горизонте помышления (со-помышление как со-общительность помыслов). При этом замыкающая трансцендентальная поверхность, на которой регистрируются события смысла, раскрывается в сторону такого богочеловеческого синипостасного диалога, в котором помышления человека соответствуют промыслению Божьему.

«Я», самость и фигуры Антропоса

В первом, но отнюдь не последнем для нас, приближении рефлексивную процепцию можно понимать как знающее, узнающее и распознающее ведение (ум). Когда оно отправляется в качестве рефлексивно неискушенного, о нем следует говорить как о самоосуществляющейся — с тем или иным успехом — мысли, а когда ему сопутствует рефлексивная артикуляция, — как о самоосуществлении человека в мысли и посредством нее.

Впрочем, мы таким образом приближаемся к сути дела лишь при том непрременном условии, что не будем отождествлять присущую размышляющему человеку способность знать и узнавать — с целенаправленно отправляемой деятельностью познания, с рефлексивно принятой и институционально закрепленной познавательной установкой (рефлексивным гнозисом). Знание может приходить к человеку разными путями, он обладает знанием и помимо нацеленной на него мысли.

Смысл указанного приближения в контексте темы о совершенном человеке состоит в том, что по происхождению своему тема эта связана отнюдь не с познавательными (или художественно-творческими) установками, более внятными для наших современных культурных запросов, а с установками иного рода — на спасение, освобождение или бессмертие. Ими человеку вменялась самоценная перво- и целодейтельность, в отношении к которой все иные деятельности (например, те же познание или творчество) отправлялись в качестве служебных или сопутствующих.

Весьма важным в связи со сказанным представляется и то обстоятельство, что только в случае развитой мыслительности познания ее *Nemo* заведомо предстает перед нами как субъект, наделенный артикулированным сознанием и волей. Сознание, как таковое, мыслимо не иначе как в соот-

несенности с познавательными установкой, отношением и действиями. А это означает, что там, где мы имеем дело только со знающим размышлением, в котором познавательная установка еще не выделена рефлексивно (или подчинена установкам перводейтельности, отличных от познания), не имеет смысла заведомо полагать наличие сознания, воли и субъективности.

Заметим, однако, что, будучи без сознания и без субъекта, оно небезсознательно, поскольку рефлексивно, и небезсубъектно, поскольку за ним стоит некое искомое нами *Нето*.

Выражаюсь так не из неразделенной любви к парадоксам. За видимой парадоксальностью сплетения используемых терминов тут проступает важнейшее обстоятельство — прихождение мифопоэтической подосновы человеческой мысли, действия и присутствия в мире.

Дело в том, что прямая тематизация образности человеческого совершенства исторически приурочена к такому состоянию антропогенезиса, которое, с одной стороны, опирается на развитые, если не сказать завершенные мифопоэтические модели мира, а с другой, влечет за собой весьма последовательную демифологизацию этих моделей¹.

Можно даже сказать, что засвидетельствованные традицией вопрошания о совершенном человеке, как именно о человеке, есть также свидетельство перелома в процессе антропогенезиса, перелома, указующего на прорыв эона сугубо мифопоэтического — в эон уже исторический (хотя и первому, по мнению некоторых исследователей, свойственен свой специфический историзм). По-видимому, именно вследствие этого прорыва и происходит — важнейшее для нашего исследования метансторическое событие, а именно — расщепление двух модусов совершенной человечности: совершенства, постигаемого как непреднамеренное присутствие в бытии, и совершенства, намеренно достигаемого в практике совершенствования.

Однако образность человеческого совершенства, наследуемая из прошлого мифопоэтического эона, наследует и форму рефлексивности без сознания (упоминавшийся уже ум), и форму субъектности без субъекта (рефлексивное *Нето*).

¹ О процессах демифологизации и складывающемся на их основе рефлексированном мифопоэтизме см. наши работы: *Свобода сознания и мифопоэтическая традиция // Упражнения в сути дела. М., 1993; Воображение и рефлексированный мифопоэтизм // Корневище. М., 1995.*

Прямая тематизация Антропоса в отношении способа его живого бытия и действительной осуществимости лишь проявляет заложенные на мифопоэтической фазе антропные определенности, но не создает их. Что касается их дальнейшей судьбы, то она сплетается из усилий схватывания проявленного в постижениях ума и связывания его в достижимостях дела.

Оговоримся наперед, что в силу неустранимой телесности и одушевленности человека, мифопоэтическое (в его осуществленности) также не устранимо на любой фазе антропогенеза. Речь может идти лишь о том или ином градусе его пропризывающего наличия, о тех или иных степенях и способах привождения мифопоэтических обстоятельств в мысль, действие и жизнь.

Мифопоэтические привождения в психологические и духовные практики индуцируют, согласно К. Г. Юнгу, иррефлективную архетипическую интенциональность. Она дизъюнктивна: с одной стороны, имеет место проекция архетипического на внешние объекты, в том числе на такие большие экраны, как ландшафт, звездное небо или Мир, а с другой, эго-идентификация, сопровождающаяся неизбежной инфляцией, проявлением — в пред-воображении — фигуры «большого и сильного человека»¹. Когда эти привождения реализуются как постоянные условия, налицо предрасположенность к расширенному порядку «человек/мир» и манифестации Нето этого порядка.

Рефлективная отработка этой дизъюнкции происходит на следующей фазе рефлективной символизации. Здесь содержание предвоображенного локализуется в «промежуточной сфере» символически-игрового, которое отличается как от того, что признается реальным в наличном положении дел, так и от чистой фантазии, исходящей от индивидуального бессознательного, ипостасированного в телесно-душевное целое человека².

Символическое, тем самым, на свой манер общезначимо и благоприятно, хотя эти его качества и отличаются от общезначимости и здравого смысла рассудка.

Но можно сказать и так, что в здравосмысленно-общезначимой повседневности всегда налицо символическая состав-

¹ Гордон Р. Исчезновение и нахождение: локализация архетипического опыта // Хрестоматия по глубинной психологии. М., 1996.

² Winnicott D. The location of cultural experience // *Playing and Reality*. L., 1971.

ляющая, заданная привхождением мифопоэтической подосновы, причем без этой составляющей повседневность вырождается в плоскую и отдающую пошловатостью рассудочность, ничего общего не имеющую с доброкачественной поэтикой рассудительности.

Далее: сопутствующая символизация и сублимация приводит к сужению расширенного на предыдущей фазе порядка «человек/мир», в пределе же — к инцентрации, сворачиванию Нето этого порядка в точку, часто, но отнюдь не обязательно, именуемую как «Я», и к снятию с повестки дня «большого и сильного», что избавляет от инфляции (греха гордыни, коему, как правило, сопутствует игра на понижение).

Вкупе обе они, символизация и сублимация, ведут к расщеплению Нето иррефлексивной архетипической интенции: на фигуру наличного «Я», с его реально достигнутым уровнем душевной и духовной развитости; процептируемые им символические фигуры Антропоса; и охватывающего их, но пребывающей все же в бессознательном нового Нето (фигуру которого Юнг называл «самостью» и порою сближал с Антропосом). Промежуточная область символически-игрового остается при этом свободной для дальнейшего превозможения и превосхождения, а проявляемые ею символические фигуры приобретают качества нуминозности (чудесности, волшебности, поэтичности) и наделяют человека способностями к непосредственному переживанию этой качественно-

Избыток нуминозной энергии, не инвестированный в работу исцеления и спасения (реального во- и возипостасирования), может быть вложен в те или иные творческие предприятия, коими производятся «резервные возможности» для будущего превозможения и превосхождения.

Из сказанного, между прочим, следует неоправданность, культурно-психологическая некорректность радикальной мифопоэтической редукции, практикуемой в мифологических штудиях и сводящей промежуточную область символически-игрового исключительно к проекциям архетипического. Образность совершенного человека при этом также оказывается утопленной в глубинах неквалифицированного бессознательного, ей не находится места в историческом времени и пространстве рефлексивно артикулированной мысли.

Присмотревшись к расщеплению иррефлексивного Нето на наличное «Я», самость и символически схватываемую фигуративность Антропоса, мы без особого труда опознаем в

ней антропологическое предусловие перфективных праксисов: наличное «Я» — как несвершенное еще и потому несовершенное присутствие в бытии; стремление к самосовершенствованию, направленность которого подхвачена той или иной усматриваемой фигурой Антропоса как Совершенного человека; и самость, как Нето процесса усовершеннения, представляющего Антропоса как такового.

Ритуально-литургические и виртуально-проценптивные формы перфективного праксиса

Во многих традициях засвидетельствована сопряженность перфективных праксисов с хронотопом Пути. Согласно этой мифопоэтической по происхождению метафоре, соединяющей прочерченность пути в пространстве и телесное движение по нему во времени, путь расчленяется на этапы (на состояния путника, вставшего на путь и движущегося по нему, на стоянки, на которых он предстоит привходящим в них обстоятельствам, и так далее). В духе этой метафоры уместно выразиться так: совершенствование остоятельно и это означает, что на каждом отрезке пути и исходное состояние наличного «Я», и достигаемое в усилении усовершеннения оконечное состояние перфективны только в отношении этих состояний, но никак не в абсолютном смысле. Поэтому если и уместно говорить о совершенстве применительно к наличному человеку, а не человеку как таковому, то только «по состоянию», на данное «здесь» и «теперь» стоянки, постояльцем которой он и является.

Традиция, равно как и собственный психопрактический опыт, если он налицо, недвусмысленно свидетельствуют нам, что путешествие ни мало не похоже на развлекательную прогулку, удовлетворение праздного любопытства, что им означаются серьезные озабоченности (даже когда это серьезность ангельская, а не звериная). Если тут и уместно иногда упоминание игры (как в употребленном нами словосочетании «символически-игровое»), то только в порядке метонимии, помня и определенно зная о существеннейшем различии необязательности творческих игр, с одной стороны, и обязательности ритуала и трудничества, работы, с другой.

Видимо, в связи с этим практически в каждой традиции наблюдаемо также различие ритуально-литургической формы перфективного праксиса и его методически артикули-

рованной, психотехнической формы (причем вовсе не обязательно первая из них реализуется исключительно как коллективная, соборная или родовая практика, а вторая как сугубо индивидуальная). И в том и в другом случаях сохраняется залог опытности, упорядоченности пути как заданной традицией, предпочтительной последовательности состояний / стоянок и повторяемость попыток усовершенствования в возвратно-поступательном времени. В ритуально-литургических практиках эта опытность несколько затенена, поскольку записана в поведенчески рецитируемой сюжетике основного ритуала или литургического действия, а в методически артикулированных она проявлена более отчетливым знанием состава и последования состояний / стоянок.

На каждом перфективном шаге усовершенствования путник сталкивается с некоторой предельностью, с тем, что он хочет или должен преодолеть, но что задействовано как непреодолимое, что непосильно ему при его наличных силах. Хотя предельности наличны, «они не прозрачны для нас, как и их смысл, они явлены нам *in umbra*, сокрыты и окутаны тьмой», в своей непрозрачности и неодолимости они нуминозны. «Тем самым, — подчеркивал Юнг, — я встретился с *tremendum et fascinatum*. Осилить нуминозное я не могу, я способен лишь открыться ему», в самооткрытости своей став «сосудом для милости Божьей»¹.

Именно в связи с нуминозностью перфективного праксиса указанными ранее его формами дело не ограничивается. Все традиции на свой лад свидетельствуют нам и о том возможном их исходе, что рано или поздно они начинают функционировать в качестве превращенных форм, оповсечиваясь в своей собственной сфере, превращаясь в еще один образ жизни и срачиваясь с обыденной повседневностью. А при этом угасает и само стремление к усовершенствованию, утрачивается его, поддерживавшаяся нуминозностью, подъемная сила: непрестанная устремленность предлагается в инфляцию и доловство самодостигнутости.

В порядке защиты от подобной псевдоморфозы в традициях была выработана еще одна форма перфективного праксиса — виртуально-процептивная, в которой искомые усовершенствования, приуроченные к данным состояниям / стоянкам, об-

¹ Юнг К. Г. Добро и зло в аналитической психологии // Аналитическая психология. Прошлое и настоящее. М., 1995.

ретаются путем внезапного, практически мгновенного события (пробуждения, просветления, откровения и претворения помыслов, богочеловеческой встречи и тому подобное). Однажды возникнув, виртуальный праксис может развиваться и самостоятельное ответвление традиции, но далее, как правило, инкорпорируется в нее, становясь источником ее повседневничания, обновления и возрождения.

В рамках виртуального праксиса хронотоп пути — и как вертикально-упорядоченная последовательность ступеней восхождения, и как горизонтально-упорядоченная последовательность стоянок — теряет свою буквальную значимость. На его психопрактическое место становятся те или иные структуры сингулярности, например:

— Множество типизированных событий, упорядоченных иным, внепространственным путем, каковы, например, 64 гексаграммы «Книги перемен», каждая из которых означает одну из случающихся «вот-тут-вдруг» перемен в потоке самосвященной и не знающей препятствий Великой Перемены, непрекращающегося события Мира.

— Или же одно единственное (в порядке искомого достижения) событие мгновенного претворения, не привязанное методически predetermined образом к предшествующему ему состоянию (например, чань-буддийское высветление природы Будды в себе или хал, в отличие от макама в суфизме).

Впрочем, хорошо известны и смешанные случаи, когда в одном и том же праксисе допускаются и реализуются сразу стоянки-ступени (в хронотоп «там-и-тогда»), состояния, которые «здесь-и-теперь», и виртуальные события, что всегда «вот-тут-вдруг».

Софийно-иконическая телесность и синергийно-динамический праксис даосизма

Вновь возвращаясь к вопросу о мифопоэтических при-вхождениях в антропогенезис и антропостазис, обратим внимание на то существенное различие, что наблюдается между традициями, ближайшим образом вырастающими из мифопоэтической фазы (или сохраняющих сильные корни в мифопоэтической почве культуры), и традициями второго порядка, прошедшими через перевал рефлексивной обработки, в которых уже произошла достаточно сильная зачистка архаического.

Применительно к одной и той же традиции можно в этом же смысле говорить о различении ранних этапов — с сильной мифопоэтической окраской, и поздних — когда достигается уже значительный градус демифологизации.

Такова, насколько мы можем судить, ситуация с перфективным праксисом даосизма, что в полной мере обнаруживается в наблюдаемых здесь образах человека как такового и человека совершенного, особенно же — в видении и понимании их телесности.

Начальный этап развертывания даосской традиции мы охарактеризовали бы как софийно-иконоически-соматический, тогда как развитую ее форму — как софийно-иконоически-кардинальную.

Начнем раскрытие этих характеристик с истолкования использованных нами предикатов «иконоический» и «софийный», взятых сначала порознь, а затем купно.

Стоит, видимо, еще раз вспомнить об иероглифическом, то есть визуально-иконоическом характере китайской письменности и увидеть в том не только своеобразие графической фиксации знаков языка / речи, а нечто большее, — и отсылающее к иконизму как таковому, причем глубоко рефлексированному, как к основополагающей и системообразующей характеристике культуры.

Разумеется, это не новость. Но если вспомнить о том, что визуально-иконоической модальности может быть присущ семиозис не менее развитый, чем модальности рече-языковой, то нам понятней станет описанный В. Малявиным феномен сквозной символической типизации всего поля китайской культуры, всего, что зримостно, включая различные проявления телесности. И в самом деле, наш автор пишет о типизации не только эстетических реальностей (например, изобразительного и прикладного искусства, ландшафтной или дворцовой архитектуры), но и о типизации различных телесных практик, например, ритуального вежества, искусства брачных покоев или боевых искусств. А общее, что объединяет перечисленные примеры, — это их зримостно-телесно-пространственная выраженность. Так вот мы — на основании данных иконологии и собственных иконологических штудий — беремся утверждать, что символическая типизация и есть собственная форма сигнификации (означающего упорядочивания) для визуально-иконоической модальности и что она именно оказалась инкультурированной в теле китайской тра-

диции, задав один из ее базовых кодов культуры. Основоположность подобной инкультурации свидетельствуется хотя бы уже тем, что прошедшая понятийно-категориальный искус буддийская йога, оказав в дальнейшем несомненное влияние на даосский праксис, не только не смогла заместить его, но сама оказалась винтанной и существенно переосвоенной.

Поскольку к теме о символизме и роли символического в перфективном праксисе нам придется обращаться еще не раз, не лишним будет отметить следующее.

Разумеется, символизм присущ не только визуальной ико-нической модальности, а и всем иным. Равно как и тому, что с телеснодушевной устроенностью человека связано весьма опосредованно, например, весьма абстрактным математическим структурам, кристаллам, черным дырам или ангельским иерархиям.

Занимая промежуточную область между тем, что переживается как доподлиннейшая реальность, и тем, что проживается как происходящее лишь в воображении (фантазии), символическое, как мы видели, составляет возможность культуры как таковой. Но именно поэтому никак нельзя смешивать символически про- и переживаемую реальность — с формальным гипостазированием символического в качестве онтологического. Об онтологии речь вообще может идти лишь в познавательных (или практически знательных) контекстах, причем на очень развитых этапах инкультурации познавательной деятельности. Не видеть этого, значит невольно обесценивать вопрошание о совершенном человеке. На мой взгляд, весьма не очевидно, что на него могут быть получены хоть какие-то ответы в пределах антропологии как онтологии.

С другой стороны, редукция символического к воображаемому (или миру фантазмов) напрочь лишает его всякой общезначимости и здравого смысла (благоразумия). При таком повороте дел доступной оказалась бы лишь дурная бесконечность истолкования, а утраченной — возможность принятия какого-либо исхода в чистой игре события жизни, отражающегося в символически-воображаемой пространственности ее проживания.

Обратимся теперь к проявленному в данной работе пониманию софийности, смысл которой, как мы увидим, теснейшим образом связан с тем, что сказано было об ико-нических символизмах. Употребляя термин «софийность», мы не имеем

в виду никаких прямых отсылок ни к софиологии в русской религиозно-философской мысли, ни к более древним ее формам, например, платоническим или гностическим. Корни живого софийного умозрения, мысле-проживания уходят в антропологически первичное единство телесности-зримости-пространственности.

Пространство, — как писал с присущей ему пронизательностью В. Н. Топоров, — с одной стороны, образует «рамку», внутри которой обнаруживают себя мифологическое, символическое и архетипическое, как «универсальные модусы бытия в знаке», а с другой, «оно старше этих модусов: в нем, как в родимом лоне, складываются «первомодусы», и здесь они унаследуют от пространства свои особенности; но оторвавшись от пространства и став по видимости самостоятельными ... эти модусы продолжают ... находиться в пространственном пленении: вне сферы пространственности они не мыслимы, и, более того, пространство задает условие реализации и актуализации этих начал. ... Само пространство и его заполнение, существенным образом предопределяемое, образуют род некой «перво-матрицы», которая в конечном счете была ... той моделью, в соответствии с которой ... состоялся прорыв из еще в основном «природно-материально-го» в сферу культуры и ее высшей формы — духа»¹.

Софийность — в ее первоначальном смысле — и есть неустранимая для мысле-переживания пронизанность, насыщенность всего, что имеет форму пространственности, мифологическими, символическими и архетипическими содержаниями. А поскольку пространственностью наделены не только те или иные пространства сами по себе, но также усматриваемые образы и соматически-процептируемые тела, то софийность обнаруживает себя столь же пространственной, сколь и зримостно-телесной. Причем «обнаруживает» в буквальном смысле слова, то есть проявляется снаружи — во внешних по отношению к человеку пространствах природы или культуры и в столь же внешней, хотя и несколько в ином смысле, пространственности его телесного устройства.

Соглашаясь с В. Н. Топоровым в том, что касается «пространственного пленения» перечисленных им «первомодусов», мы, тем не менее, вынуждены обратить внимание на

¹ Топоров В. Н. Миф. Ритуал. Символ. Образ. Исследования в области мифопоэтического. М., 1988. С. 6.

неоднородность того, что включено в это перечисление, применительно к интересующим нас тематическим контекстам, ибо мифологическое, символическое и архетипическое играет в них существенно разную роль.

Что касается мифологического, то мы уже видели, как актуализация темы совершенного человека порождает тенденцию к демифологизации его образности. Впрочем и сам В. Н. Топоров допускает возможность осуществления разных градусов мифологического, различия «мифологизацию как создание семантически наиболее богатых, энергичных и имеющих силу примера образов действительности и демифологизацию как разрушение стереотипов мифопоэтического мышления, утративших свою «подъемную» силу»¹.

Вопрос о роли архетипики в контексте перфективных праксисов также был уже затронут нами. Мы видели, что образование промежуточной области символически-игрового приводит к расщеплению иррефлексивной архетипической интенции (проекция/эго-идентификация) на персоналогические реальности «Я», с одной стороны, и процептируемые фигуры самости (Антропоса), с другой, а тем самым — к ограничению области действия архетипической интенции и лишению ее универсальности.

Допуская возможность присутствия мифологического и архетипического модусов в порядке действия мифопоэтических привхождений. — но и помня о том, что в перфективных праксисах они, как правило, факультативны, — мы стараемся далее иметь преимущественно с модусом символического, не отрицая, впрочем, скрытого присутствия в нем мифологических и архетипических содержаний (в порядке бессознательной регрессии к ним).

Софийная телесность — это стихия жизни, проживаемая в потоках ощущений и воззвутных средах. Ощущения отнюдь не сводятся к фиксации каких-то соматических состояний. Напротив, они, — как писал П. Рикёр, — «обладают очень сложным типом интенциональности» и представляют собой «не просто внутренние состояния, но интенцированные мысли»; а их специфическая роль состоит в том, что они «делают на шим то, что было помещено мыслью на расстоянии» и, вместе с тем, «устраивают расстояние между

¹ Там же, с. 7.

знающим и его знанием без изменения когнитивной структуры мысли и подразумеваемого интенционального расстояния»¹.

Иначе говоря, сопровождая и дополняя воображение как изобразительное отношение, ощущения особым образом сопрягают «малое» и «большое», «здесь» и «там», как пространственные модусы человека и мира в их телесности, воистину делая человека местом пересечения космических сил и обеспечивая его присутствие в мире.

Мы не станем подробно останавливаться на теме перемен, составляющей первородную суть даосского ведения человеческого присутствия в мире, поскольку в работах многих авторов она раскрыта с достаточной убедительностью. В ней нас будут интересовать лишь два момента: своеобразие отношения пространственности и временности в структуре данного ведения, во-первых, и влияние тотальной применимости на инкультурированный в китайской традиции образ человека как такового и образов совершенной человечности, во-вторых.

Особенности сопряжения пространственности и временности в том виде, в каком оно усваивается культурой и реализуется в структурируемых ею практиках, соотносительны с особенностями образа человеческого устройства, со структурой отрабатываемого культурой антропологического прототипа (образов человечности, замыслов о ней)².

Будем называть «экосом» ту спроецированную в мир организованность, которая соотносительна той или иной вызначенной организованности человеческого устройства. В отличие от хронотопа, экос характеризуется не только своей пространственной и временной определенностью, но насыщен присутствием в нем вещества, энергии, каких-то существ и так далее. Совокупность экосов, соответствующая полной картине человека в данной культуре, образует ее **экопею**.

«Великие цивилизации подобны гениальным людям: в их достижениях есть что-то безошибочно самобытное, неопровержимое... что когда-то коротко и емко было названо судьбой»³. Сказанное в полной мере относится к той захваты-

¹ Рикёр П. Метафорический процесс как познание, воображение и ощущение // Теория метафоры. М., 1990. С. 430.

² Генсаретский О. И. Культурно-антропологическая перспектива // Инос. Хрестоматия нового российского самосознания. М., 1995.

³ Маливин В. В. Китай в XVI—XVII веках. М., 1995. С. 5.

вающей воображение и не разгадываемой партитуре событийности, что являет собой со-отнесенность и со-общительность перемен (разной размерности и разной уровневости).

Событийность перемен как случаемость (виртуальность), притом — многослойная и самосвязанная, заставляет задуматься о виртуальности как событийно-в-событии, событийно-для-события, о свободе в событийности, которой нельзя обладать, которой нельзя принадлежать, в которой, наконец, нельзя быть, присутствовать и в которой можно лишь сбываться.

Действительно, «будучи началом самоизбыточным, знаменующим самовосполнение вещей (и существ, особенно же — человека — О. Г.), виртуальное существование означает открытость каждого момента бытия полноте природных свойств, возможность приобщения (событийного причастования — О. Г.) каждой вещи к высшей, символически пресуществленной жизни ... восхождение совершенству», но такому совершенству, которое — в силу спонтанности каждого виртуального события — «абсолютно безыскусно, превосходит само себя и не отличается от природной данности жизни» и, добавим, следуя мысли цитируемого автора, не отличается от связанности в ремесло жизни, в вольные заботы повседневности¹.

Вместе с тем, для более гибкого понимания виртуального характера перфективных праксисов стоит вспомнить слова Платона, сказанные им как раз о событийной сути перемен: «Изменение не начинается ни с движения ни с покоя. Между движением и покоем — «вдруг», которое вне времени. В направлении к нему и исходя из него движение переходит к покою, а покой к движению»².

В упомянутом Платоном «вдруг» подчеркивается не только случаемость, но и внезапность события перемены: каждое из виртуальных событий («вот» оно!) случается как несвоевременное (в наличном времени) «вдруг» и безместное (в наличном пространстве) «тут», которые, заметим, вовсе не совпадают с наличествующими до события «здесь» и «теперь». «И-вот-тут-вдруг» всегда случается в ином пространстве/времени, чем «это-здесь-и-теперь», в наличности которого ничего может и не случаться. Следуя Ж. Делёзу, первое

¹ Там же, с. 83.

² Платон. Собр. соч. В 5-ти томах. Т. 2. М., 1965. С. 458.

из них можно понимать как эональное время (и, добавим, пространство сфайроса), а второе как хрональное время (и пространство топоса).

Всякий контакт с виртуальными мирами понуждает задаться вопросом о том, насколько реальна целостность человека в актуально переживаемом пространстве/времени. Ведь осуществляясь в различных средах/потоках жизне- и мыследеятельности, в различных экосах, человек постоянно оказывается то меньше самого себя, отыгрывая сценарий каждой своей части (организованности), то больше самого себя, находя себя включенным в какую-то сверхчеловеческую реальность. В этой антроподраме любой вмененный культурой самообраз человека проживается как условный (= символически-обусловленный) символ автоидентификации, не гарантирующий заведомо антропологической идентичности, подлинности опыта человеческого, его завершенности; но именно поэтому прочерчивающий маршрут пути — поиска, выбора и построения человеком самого себя; стремления к подлинности и завершенности опыта человеческого. А это означает, что виртуальность присуща перфективным праксисам по сути дела, а не по явям культурных или экологических вменений¹.

В китайской традиции «целостность человеческого опыта и знания обосновывалась ... неисчерпаемой изменчивостью виртуального бытия, которое ограничивает всякое индивидуальное сознание»², но также и индивидуальное самоосуществление, вводя событийный, стихийный и неупорядоченный поток перемен — в русло попыток усовершеннения, собирая их в единое событие опыта совершенства (событие перфективного праксиса).

Ближайшим образом событийность перемен сказалась на образе телесного, психофизического устройства человека. В развитии даосских практик морфологический, материально-органический образ сплошного тела-с-органами (дырчатое, перфорированное тело с «полнотами» органов-частей и «пустотами» полостей и отверстий) сменяется сначала образом энергийно-топологического, поверхностного тела-без-органов (линейно-точечным телом-сетью, устроенной из каналов.

¹ Генсаретский О. Н. Прощения и виртуальность в возможных жизненных мирах // Виртуальные реальности в психологии и психопрактике. Вып. 1. М., 1995.

² Маливин В. В., там же, с. 83.

трансформаторов и конденсаторов энергии), а затем, на более поздних стадиях — сферическим, кардинальным телом-без-органов, в котором отмеченным является центральная точка сердца. При этом роль поверхности для этой сферы может играть энергийно-топологическая сеть каналов и точек (случай алхимии) или звездно-планетарная поверхность наблюдаемого и мыслимого Неба (случай астрологии).

Софийно-логосная телесность и синархийно-динамический праксис суфизма

В отличие от синергийно-динамического праксиса даосизма суфийский праксис может быть охарактеризован как синархийно-динамический.

Различение синергии и синархии было введено нами в контексте анализа типов святости в православной духовной традиции и применено далее при рассмотрении особенностей духовно-творческой традиции в русской культуре¹. Однако значение его гораздо шире, поскольку в основании его лежит различение таких основополагающих категорий христианского богомыслия, как ипостась, энергия, уния и софия.

Так, синергия, о которой в данной работе уже шла речь, — это лишь один, энергийный срез богочеловеческих отношений, в котором происходит соопределение Божественной и человеческой воли. Применительно к сознанию, если оно рассматривается как отличное от воли, сообразнее говорить о синиконии, символическом подобии образов и пробразов человеческого и божественного сознаний-умов (тема преимущественно софиологическая). Когда же речь заходит о богочеловеческой сообщительности лиц, стянутости воли и сознания в единство самопроявления/самосознания, то синергия и синикония оказываются двумя сторонами синипостасности (в очень важном, но все же частном, аксиологическом контексте можно говорить также о синаксии, — сознательности даруемых божественных благ и тех ценностей, которые человек претворяет в своей духовной избранности и внутреннем устроении). Наконец, синархия — это соотношение божественной и человеческой природ (начал, статей), никак не сводимых ни к лицам, ни к образам, ни к действиям.

¹ Генсаретский О. И. Духовно-творческая традиция в русской культуре // Культура и будущее России. Череповецкие чтения. М., 1992.

Префикс «син» и во всех выделенных курсивом терминах зарезервирован нами для того, чтобы подчеркнуть специфическую для обозначаемых ими состояний соотношенность с тем (кем), что (кто) находится за их, состояний, пределами, и оставить открытой возможность для их соотношенности с иным.

Стоит обратить внимание и на то обстоятельство, что различие синархем и синергем, как единиц соответствующих дискурсов, вовсе не совпадает с различием статического и динамического. Как мы увидим, вскоре синархии может быть свойственен весьма энергичный дьюнамис, а синергия огнюдь не чужда началам стазиса.

Следует отметить также, что синархическим реальностям свойственна своего рода способность к дереализации, к самоустранению в глазах сознания, не обращающего на них прямого и строго зрения. Опираясь на алгебраическую аналогию, можно сказать, что поскольку синархемы — это константы, и они как таковые как бы выносятся за скобки поля сознания и не мыслятся в нем как замечиваемые и учитываемые данности. Они устраняются, не успев отождествиться. Этим, быть может, и объясняется парадоксально слабая, на мой взгляд, — в сравнении с другими типами дискурсивности — выраженность собственно синархического дискурса; а парадоксальность ее легко почувствовать, вспомнив какое непомерно большое место в истории мысли занимала эссенциальная версия дискурса о природе.

В пользу предлагаемого синархийно-динамического толкования суфийского праксиса (и центральных для него понятий *состояния* и *уготовленности*) говорит многое, но, быть может, более всего — его софийно-логосная телесность.

Иконическая, зримо-пространственно-телесная подоснова метаантропологического образа Совершенного человека проступает уже на первых страницах «Гемм мудрости» ибн Араби и сохраняется на всем протяжении повествования о Нем, Совершенном человеке, как «становлении мира в его бытии», раскрываясь в целой серии иконических метафор, таких, например, как око, зеркало, свет и тень.

«Бог ... захотел увидеть ... Свою воплощенную сущность — в некоем соборном существе, которое охватывало бы весь миропорядок ... и через него раскрыть для Себя Свою тайну. Ведь видеть себя как такового — не то же, что видеть себя в чем-то другом, что было бы как зеркало ... А целокупное мироздание, коему Бог дал бытие, было телом без духа и

потому как бы неполированным зеркалом ... потребовалась ясность зеркала мира; и именно Адам (как Совершенный перво- и всечеловек — О. Г.) есть сама ясность того зеркала ... Упомянутое (соборное существо) было названо человеком ... Человечность его заключается ... в том, что он охватывает все истинные сущности. Он для Бога то же, что зрачок для глаза ... им Бог созерцает ... (и) охраняет Свое Творение ... А потому мир пребывает в сохранности, пока есть в нем сей Совершенный человек»¹.

Почему нарочито подчеркивается полированность, то бишь прозрачность, ясность зеркала? Чтобы возможным стало — для Прево- и Всечеловека — приятие непрестанного, «наисвятейшего» световидного истечения, того божьего духа, что Он, Бог, «вдохнул в него», и через то «раскрыл для Себя Свою тайну».

Собственно, в повествовании Ибн Араби мы имеем дело не с одним, а серией зеркал, как полированных поверхностей, — с Богом как зеркалом (для человека), с зеркалом мира, зеркалом тела, а также, хотя и достаточно прикровенно — с зеркалом человеческого сердца. И всем им надлежит стать полированными, прозрачными для созерцания, что можно понимать как одно из раскрытий искомого повсюду и во всем совершенства, достигаемого в перфективном практисе.

Но зеркальность — это также и самоотражение, подобие отражающегося и созерцаемого образа в отражающем его зеркале. Это свойство зеркальности, очевидное для образа зеркала, — в силу отмеченного нами ранее единства функции означения, — переносится также и на термины-имена, отчего они, становясь именами-зеркалами, также самоотражаются друг в друге, составляя серии, в которых каждое имя отсылает к другому, а взятые вместе, эти имена-зеркала образуют своего рода дизъюнктивно-помплативные структуры.

Таковы антропонимы «Гемм мудрости», где «Совершенный человек» и/или «Человек» может означать сразу целое множество субпозиций в целокупности «Бог—Совершенный человек — мир — человек».

Совершенный человек — это Антропотеос, «адамова совокупность», в которую Бог поместил «все божественные

¹ Ибн Араби. Геммы мудрости // Смирнов А. В. Великий шейх суфизма. М., 1993. С. 148.

имена и истинные сущности всего того, что есть вне него (Совершенного человека — О. Г.) в разделенном макрокосме; ...все, что есть в мире, — в подчинении у человека; знает все тот, кто знает это, а именно Человек совершенный» (с. 266). Но он же и Антропокосм, «Большой Человек», вовсе не противопоставленный «всему тому, что вне него в разделенном микрокосме», но, напротив, охватывающий весь миропорядок и тождественный ему. И он же «все люди», то есть соборное, родовое существо, «единая душа, из которой сотворен был род людской» и «каждый человек», как представитель рода людского, наделенный качеством человечности. Но также и единичный человек-ипостась (особь), мыслимый в качестве класса с одним элементом.

С указанной только что серийной зеркальностью связан специфический для средневекового арабского умозрения **пленарно-репрезентативный** схематизм именованья (денотации). Хорошо известная ей родовидовая устроенность логически артикулированного мира не получила здесь рашающего значения. Ее место заняло, — выражаясь словами ответственного исследователя философии ибн Араби, — «понимание общего как представляющего частное, а не обобщающего его»; и это нашло свое выражение в том, что «абсолютно-общее — это полная репрезентация всех выбранных частных случаев, а образцово-общее — репрезентативная модель, с которой копируется частное» (с. 133).

Легко заметить, вспомнив о весьма сильной синонимичности совершенства (камаль) и полноты (тамам), что замена отношения абстрагирования (общего из частного) на отношение пленарной репрезентации (частного в общем) находится в прямой связи с идеей метаантропологии Совершенного человека, развиваемой Ш. Шукуровым. Совершенная полнота Антропоса пред-выражает, пред-вмещает неполноту не только далекого от совершенства человека повседневности, но и человека, взявшего на себя усилие идти «прямым путем», поскольку каждому предуготован только ему свойственный макам, а, кроме того, каждому достигнутому макаму свойственна только лишь частичная предуготованность.

В более широком плане в схематизме пленарной репрезентации можно видеть проявление хорошо изученного иконологией отношения «образ/праобраз», изоморфного также отношениям «символ/архе-тип» и «понятие/категория».

Модель именованя, основанная на пленарной репрезентации, имеет для перфективного праксиса то немаловажное, на мой взгляд, значение, что в ее рамках реализуется самозащита путника, движущегося по пути к совершенству, от псевдоморфоз нарциссизма, от гордыни смиренных, что всегда оборачивается инфляцией целей и игрой на понижение. В таком праксисе нет нужды, да и возможности, для прямых идентификаций с образом Совершенного человека, для проекции каких-то частей личности путника на этот образ или интроекции частей этого образа в себя. Скорее он, то есть Совершенный человек, присутствуя в поступи путника, проявляясь в обстоятельствах его стояния (в тех или иных состояниях), является держателем пути и поводырем тем, кто сопровождает и ведет, а не маячит в туманной дали недостижимого совершенства.

Кроме того, — что крайне существенно для характеристики суфийского перфективного праксиса, — схематизм пленарной презентации работает как бы в двух разнонаправленных перспективах. Сообразно зеркальной серии образов/имен «Бог — Совершенный человек — мир — человек», работа смотра/видения может начинаться с иконической фиксации на макроэлементах серии, то есть с Бога или Совершенного человека (и тогда мы будем иметь дело с описанным выше именованьем/усмотрением как бы в **обратной**, по отношению к человеку, перспективе); но эта же работа, начатая с наименьшего элемента серии, то есть с человека, явит нам именованья/усмотрения, осуществляемые самим человеком (как бы в **прямой** перспективе). Взаимная дополнительность этих перспектив во многом определяют специфику рефлексивной процепции суфийского праксиса (обратимость образов, усматриваемых в разных перспективах) и, что быть может более важно, — характер прямых взаимоотношений Бога и человека пути (при неявном посредничестве Совершенного человека). Примеры такой игры прямой и обратной перспектив смотра/видения встречаются чуть ли не на каждой странице «Гемм мудрости». Ввиду важности темы иконической конверсии для понимания синархической природы суфийского праксиса, мы в данном случае позволим себе достаточно подробное цитирование.

Ибн Араби: «мы для Него таковы, каково наше состояние, и Он взирает на нас лишь через ту форму, в коей мы перед Ним предстаем» (с. 286); «постигаешь ты всегда (Бога и мир — О. Г.) в соответствии с твоей подготовленностью»

(с. 214); «Если установлено, что бытием обладает Бог, а не ты, то ...определяешь ты бытие Бога. Если установлено, что ты — сущее, то выносишь определение ты» (с. 174); «То, что Бог требует от раба приказанием своим, и есть то самое, что раб требует от Бога приказанием своим» (с. 224); поскольку проявление различается по различию состояний, «воздействие на раба соответствует тому, каков он есть. И дарует благо именно он себе сам, и противоположное благо дарует ему ни кто-либо другой: он сам благодатель самосущности своей и мучитель ее» (с. 185)); «всякий познает о Боге лишь то, что дано его собственной самосущностью» (с. 150); «тот, кому дано (божественное) проявление, видит не что иное, как форму свою в зеркале Бога, да и не может видеть Его, хотя и знает, что форму свою видит не иначе как в Нем» (с. 178); «Бог создал тени ... не иначе как в качестве указания тебе на тебя и на Себя, дабы познал ты, кто ты. Какова твоя соотнесенность с Ним и какова — Его с тобой. ... Имена же наши — это имена Всевышнего Бога ... и в то же время воплощенные сущности наши — не что иное, как тень Его» (с. 192); «ты — форма Его, а Он — дух твой, ты для Него — то же, что твоя телесная форма для тебя, а Он для тебя — то же, что движущий дух для формы твоего тела» (с. 163); сердце человека «никак не превышает ту форму, в которой происходит божественное проявление ... раб является Богу в меру той формы, в которой ему проявляется Бог» (с. 203); «Бог охраняет раба, с одной стороны, а раб охраняет Бога, с другой стороны» (с. 197); кто познал душу свою, «тот познал Господа своего, ибо Он сотворил его (человека) по форме своей, более того, он (человек) — воплощение Его оности и истинной сущности» (с. 207); и, еще и еще раз, «Знай же, какова твоя воплощенная сущность, кто ты есть, какова твоя оность, какова твоя соотнесенность с Богом и в чем ты — Бог, а в чем — Мир» (с. 192).

Как видим, такие важные для суфийского праксиса понятия, как-то состояние, подуготовленность, определение, приказание, благо, знание, видение, тень, телесность, сердце, оность, явно подвержены иконической конверсии (а этот список можно было и расширить). Что из этого следует? А то, что в игре прямой и обратной перспектив, во взаимобращении образов/имен устанавливается и констатируется некое, разумеется, каждый раз разное, состояние, являющее типологически различимой единицей синархического порядка. А то, что все осуществимые состояния по природе своей

переменчивы (и даже весьма энергично), свидетельствует о динамизме этого порядка, лишь оттеняющим его синархическую природу.

Вместе с тем схематизм пленарной репрезентации, — даже с учетом отмеченной игры прямой и обратной перспектив, — сам по себе не объясняет сопровождающего присутствия Совершенного человека на всем пути, проходным путем, если к этому схематизму относиться только как логистически артикулированному способу означения и смотрения. Показательно, что цитировавшийся выше А. Смирнов, ограничившись логистикой пленарной репрезентации, и вовсе исключил из своего анализа философии Ибн Араби тему о Совершенном человеке.

Вдумываясь в ускользание Антропоса от любого рода понятийно-категориального досмотра, обратимся к смыслу радикально иного — по залогам мысли — суждению Ш. Шукурова: «Совершенный человек мыслит каждого человека в полноте его Я и в предметности его Dasein, то есть в аспекте всей полноты его экзистенциального существования, его реального и символического присутствия в Мире». Отодвигая на время в сторону все вопрошания о том, что значит, что «Совершенный человек мыслит каждого человека в полноте его Я» и притом мыслит «во всей полноте его экзистенциального существования», мы склонны усматривать в этом суждении наличие того специфического для суфийского праксиса синипостазиса, который у Ибн Араби представлено концепцией ононости (=самости).

Ононость человека, сказано у нашего автора, едина, а члены его тела и способности души различны и множественны. «Онось Бога есть силы (и члены — О. Г.) раба» (с. 197) и нет между Богом и человеком «близости большей, чем когда онось Его является воплощенной сущностью членов и сил раба; раб и есть не что иное как сии (то есть пронизанные оносью Бога — О. Г.) силы и члены раба» (с. 194).

Отношение оностей Бога, Совершенного человека, а также просто человека и есть, по нашему усмотрению, специфическая для суикого перфективного праксиса форма синипостазиса (что, между прочим, подтверждается обильным употреблением местоимения «Он» в текстах Ибн Араби). Совершенный человек сопровождает путешествие усовершенствующегося Путника именно в порядке своей ононости и это сопровождение — ипостасное, а не природно-родовое. Для

сколь либо полного разъяснения этих утверждений потребовался бы объемный экскурс в герменевтику ипостасности (в сравнительной христианско-мусульманской перспективе), однако нам в рамках данной статьи придется ограничиться лишь некоторыми пунктирными соображениями на сей счет.

Сближая онрость с самостью, мы, вслед за П. Рикёром, обращаем внимание на «ведущую роль третьего лица в познании человека»¹ и тем самым ставим под вопрос повсеместное европейское обыкновение мысли говорить о человеке, отсылаясь преимущественно к «первым лицам», то есть к «я» и «ты». Если не прибегать к спасительной лазейке эго-анализа, допускающего косвенное употребление термина «эго» применительно ко всем возможным лицам (любого числа), то отмеченное обыкновение следовало бы признать нескритическим отождествлением самости и «я», самости и личности.

Проработанное К. Юнгом расщепление эго-личности и самости, не только настаивавшим на архетипической природе последней, но и показавшим целый веер обособленных друг от друга архетипов самости (а к их числу он относит и Антропоса), казалось бы, должно было положить конец указанному нескритическому отождествлению. Однако и Юнг думал о самости, как о «доличном», сопоставляя ее преимущественно с личностью в порядке первого лица, сохраняя за «я» связанное с фрейдовым принципом реальности достоинство самотождественности (идентичности) и постоянства (константности); не принимая во внимание, что слово «я» означает каждый раз другое лицо, благодаря чему оно все время меняет свое значение и тем самым контекстуально многозначно.

Напомним, что подчеркивая существенную для антропологического дискурса роль третьего лица, Рикёр исходил из несовпадения двух схематизмов идентичности: того, который указывает латинское *idem*, означающим «тот же самый», «один и тот же», «неизменный» (в противопоставлении к «изменяющемуся»); и того, что связан с *ipse*, означающим «сам собой», «самость» (в противопоставлении к «кому-то иному», к «другой самости»). Если далее принять во внимание различие понятия персонажа, способного выступать в рамках некоего дискурса в любом лице (в том числе и как

¹ Рикёр П. Герменевтика. Этика. Политика: М., 1990. С. 24.

«кто-то другой»), и понятия **фигуры**, манифестируемой этим персонажем, то мы без труда увидим, что оность — это фигура самости, а с учетом множественности допустимых лиц и их чисел, — целая серия таких фигур (как определяемых рамками дискурса, так и остающихся в нем неопределенными). Так что некий «он» есть прежде всего фигура самости, столь же контекстуально многозначная, как и персонажное «я», а уж потом — и при дополнительных условиях — персонаж третьего лица, дискурсивно определенный «этот вот он».

В семиотическом залеге «фигура» может быть охарактеризована как типичный шифтер, то есть денотирующий символ, соединяющий в себе сразу два способа обозначения: во-первых, способность обозначать свой объект (в нашем случае «сам себя»), находясь с ним в реальной связи (например, в смысле психосоматической реальности), а во-вторых, способность обозначать тот же объект, будучи соотношенным с ним символически, то есть по установленному какому-то языком правилу (например, согласно языковой конвенции о самоидентификации себя самому себе во всех отношениях)¹. Это единство, не исключающее, конечно же, и противоречия, областей реального и символического, предполагает, согласно мысли Ж. Лакана, наличие между ними области воображаемого, что и позволяет нам утверждать, что фигуры самости, а тем самым и фигуры оности, суть ни что иное как фигуры антропологического воображения.

Мы полагаем также, что эпистемически-иконическое поле знаний/образов о Совершенном человеке у Ш. Шукурова может быть первоначально понято именно как поле фигур оности и что оно есть специфическая для суфийского практика реализация синиконического отношения «личное/доличное», не совпадающего ни с отношением «личное/родовое» (поскольку нулевая форма «доличного» не совпадает с «родовым» или «природным»), ни тем более с отношением «ипостась/усия», как оно после св. Василия Великого мыслится в христологическом контексте.

Но что же тогда означает ипостасное сопровождение Совершенным человеком свершающего свой путь путника с точки зрения показанного нами в суфийском практике ипостасиса?

¹ Якобсон Р. Шифтеры, глагольные категории и русский глагол // Принципы типологического анализа языка. М., 1972.

Для ответа на этот вопрос нам придется вернуться к целокупности «Бог — Совершенный человек — мир — человек», обратив внимание теперь на сопряженность аспектов целостности каждого из ее участников (выраженной метафорой полированной зеркальности) и полноты (в уже известном нам смысле пленарной репрезентации).

Так вот мы утверждаем: у каждого участника этой целокупности налицо своя ипостасная форма (оность/самость), на которую нам и указывает метаформа полированной зеркальной поверхности (как можно показать, не плоской, а сферической), причем эта форма последовательно отличается от сущностной (эссенциальной) формы; или иначе: на всем пространстве метаантропологического дискурса, в любом локусе эпистемически-иконического поля, заданного образом Совершенного человека, просматривается различие серий «чтойности» и «ктойности», отвечающих на вопросы «Что это?» и «Кто это?».

ФИЛОСОФИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

И. Г. Корсунцев

Феномен виртуальной реальности возник не сейчас, внезапно, а имеет глубокие исторические и онтологические корни. «Там, где обрывается нить происхождения, наука попадает в тупик» (Ф. Энгельс, «Анти-Дюринг»).

Несомненно, виртуальная реальность (ВР) имеет рефлексивную основу, а рефлексия, с одной стороны, является имманентным свойством субъекта и его средством, с другой — органично связана с психикой субъекта, его ментальностью [3, 11].

Однако ВР никак нельзя сводить лишь к психологическому явлению, это будет однобоко и принципиально неверно. Поэтому проблему нужно рассматривать в связке: субъект → рефлексия → ВР.

Вместе с тем проблему ВР целесообразно решать с позиции «технологической» взаимосвязи компонентов, а именно:

- происхождение и источники виртуальности;
- типология ВР;
- особенности ВР и ее роль в развитии.

Виртуальной реальности как в психологии, так и в философии уделялось внимание и раньше. Одной из первых работ в этой области является совершенно замечательная и глубокая работа Я. Э. Голосовкера [2], в которой препарирована природа и выявлены корни виртуального, правда, в форме труднопроизносимого термина имагинация, т. е. воображение, имагинативная реальность.

Он считает, что бестелесное, мысль, воображение — это тоже природа, это тоже реальность, но другая реальность, отличающаяся от вещественной.

Имагинативный (виртуальный) мир является не столько отраженным образом вещей или людей, сколько образом идей и смыслов. Этот мир не только открывает еще неизведанное и скрытое, но и создает новое — создает будущее.

Воображаемый мир, или мир символов не уступает по своей реальности миру действительному.

Примерно этой же проблеме посвящены и работы А. В. Лосева [7], В. М. Розина [11] и др. авторов.

Обстоятельный анализ и типология виртуальных психических состояний даны в работах Н. А. Носова, Ю. Т. Яценко [8, 9].

Субъекты, их типы и основные признаки

Чтобы рассматривать вопрос по существу, кратко остановимся на применяемых терминах и понятиях [3, 13].

Развитие (эволюция) — это направленные изменения структур при своем движении от простого к сложному, оно может быть несубъектным и субъектным.

Несубъектное развитие иллюстрируется, например, информационной моделью Конуэя [1, 5]. Понятно, что в этом случае структуры рефлексией не обладают, а поэтому здесь не рассматриваются.

Субъектное развитие (эволюция) происходит через изменения субъектов. Одновременно в среде, а также в самих субъектах происходят и несубъектные изменения (биохимические, энергетические, различные формы гомеостазисов и др.).

Субъект обладает следующими наряду с другими имманентными признаками:

— потребностями, удовлетворение которых с помощью средств обеспечивает его выживание;

— средами обитания, т. е. областями пространства, в которых он существует и развивается;

— наконец, рефлексией, важнейшим из признаков, которая включает следующие свойства:

— способность отслеживать (чувствовать) и оценивать свои внутренние состояния;

— способность отслеживать и оценивать состояния внешней среды;

— способность соотносить первое со вторым, генерировать альтернативы и выбирать способы поведения субъекта.

В рефлексии главное — единство «отражения» и действия. Что понимается под термином «отражение», а также формы творчества субъекта станут понятными из последующего изложения.

К субъектам относятся все живые структуры, обладающие способностью генерировать независимые альтернативы и формы своего поведения в ответ на происходящие изменения:

Под потребностями субъектов понимаются не только и не столько физиологические потребности. Например, у человека помимо потребности в жилье, пище, одежде, есть еще комплекс нефизиологических потребностей, направленных на самореализацию, на достижение целей, в конечном счете — на самовывживание в широком смысле этого понятия.

В связи с изменением условий существования субъекта, его потребности не остаются постоянными, а развиваются вместе с этими условиями. **Эволюция потребностей** является одним из важных **субъектообразующих факторов** и требует специальных исследований. Вместе с тем потребности являются относительно самостоятельным фактором развития и практически не регулируются; для цивилизации это обстоятельство влечет далеко идущие последствия.

Все то, что субъекты потребляют (что поступает на их «входы») и что делает возможным развитие, относится к **ресурсам (природным ресурсам)**. На «выходах» субъектов продуцируются **результаты**, являющиеся ресурсами для последующих циклов природных технологий, и **отходы**, которые временно в них не участвуют. Оба этих компонента поступают в среды, изменяя их состав, структуры и свойства. Сказанное относится не только к материальным и энергетическим, но и к информационным ресурсам.

Природные ресурсы, используемые субъектами, в том числе и человеком, включают неживую составляющую (воду, воздух, энергию Солнца, информацию и т. д.) и живую, развивающуюся часть, т. е. других субъектов. Последние используют друг друга в различных формах, начиная от простейшей в «пищевых цепях» по системе хищник-жертва и кончая более сложными взаимодействиями, которые условно можно назвать «паразитическими» — т. е. различными формами совместной жизнедеятельности и использования друг друга.

Субъекты могут быть индивидуальными и групповыми (коллективными). Индивидуальные субъекты развиваются на биологической основе (по крайней мере, в известных нам формах), тогда как коллективные — на рефлексивной (информационной) базе.

Современное человеческое общество состоит из социальных субъектов — это и семья, и хозяйствующие субъекты, общественные и религиозные структуры, органы власти разных уровней; это, наконец, и государство как интегрированный субъект власти.

Социальные субъекты сами состоят из субъектов и используют их в качестве средства. Все они включают граждан — также субъектов развития.

Каждый из субъектов обладает потребностями в форме интересов, главным из которых является выживание, самосохранение. Реализованные интересы переходят в традиции, методы, стратегии, т. е. в средства.

Социальные субъекты имеют территории, где они расположены, и «ареал обитания», т. е. сферы деятельности. Они выстраиваются в технологические цепи и предрасположены к экспансии как средству выживания. Каждый из таких субъектов обладает коллективной ментальностью, коллективной «рефлексией», корпоративным поведением, патриотизмом и относительной свободой воли, позволяющей поступать в соответствии со своими интересами и оценками ситуации в пределах альтернатив, определяемых, в частности, правилами и законами государства.

В этой связи следует различать такие принципиально разные понятия, как «общество» и «государство», с одной стороны, и «личность» и «гражданин» — с другой.

Оценки ситуации и интересы субъектов ситуативны и очень часто отличаются друг от друга. Субъекты конкурируют между собой и взаимодействуют в целом стихийно.

Субъекты внутри государства, конкурируя между собой, могут представлять угрозу друг для друга, в том числе и во взаимодействиях с государством.

Государства в межгосударственных отношениях выступают как равноправные субъекты, а поэтому также могут представлять опасность друг для друга.

Естественно, степень опасности ситуативна и зависит от формы и остроты взаимодействия — то ли это отношения сотрудничества и партнерства, то ли это противостояние [4].

Безопасность относится к базовой потребности субъекта, так как она непосредственно связана с его выживаемостью. Поэтому любой субъект использует имеющиеся у него средства, технологии, ресурсы в качестве «оружия» в конкурентной борьбе за выживание.

Безопасность как потребность субъекта непосредственно связана с оценочной функцией рефлексии и выражается в двух формах — экспансивной и защитной.

Экспансия субъекта проявляется не столько в примитивных территориальных притязаниях, сколько в борьбе за природные ресурсы, в развитии технологий и проведении научных исследований, в развитии и освоении новых рыночных ниш, производстве новых изделий.

Способность генерировать альтернативы своих действий в ответ на независимые изменения, т. е. индивидуальные и относительно независимые программы и правила своего поведения, является принципиальной особенностью субъектов, которая порождает многочисленные последствия.

Рефлексия и виртуальная реальность

Рефлексия фиксирует изменения как внутреннего, так и внешнего происхождения. По ряду причин [4] она всегда не полностью соответствует этим изменениям и поэтому рефлексии разных субъектов не похожи друг на друга, а сами субъекты существуют каждый в своей индивидуальной реальности. Это предопределяет способы взаимодействия субъекта со средой и с самим собой.

Неосвоенные рефлексией сферы сред являются важным источником образования виртуалий, так как для субъектов окружающий мир в рефлексии представляется целостным и полным. Для этого субъект недостающие «детали» добавляет за счет «воображения».

Следует отметить особое влияние стабильности изменений на рефлексию субъектов. Изменения могут быть «нормативными», ожидаемыми, к которым он приспособлен, или экстремальными, которые он может выдержать лишь ограниченное время, и катастрофическими, запредельными, которые субъект выдержать не может. Минимальные изменения определяют порог чувствительности субъекта.

С другой стороны, и реакции субъекта на эти изменения могут быть или кратковременными, ситуативными в виде стереотипов поведения, или же долговременными, закрепляемыми в наследственных формах.

Поэтому стабильность изменений является одним из важных субектообразующих факторов.

Рефлексия как основное и принципиальное свойство живого возникла при возникновении жизни. Этим свойством

обладают все живые организмы — от простейших до человека. Рефлексия позволяет субъекту реагировать на изменения, в которых он существует и взаимодействует, в которые он буквально погружен.

Без рефлексии нет субъекта. Она развивается вместе и параллельно развитию субъекта, и ресурсом ее развития, «пищей» служит информация.

Другие процессы, происходящие в субъекте, относятся к биохимическим и физическим процессам в самоорганизующихся и самобалансирующихся системах типа гомеостатов, из которых состоит организм. Материальные и энергетические ресурсы обеспечивают непрерывное протекание таких процессов.

Можно сказать, что развитие субъекта сводится к развитию рефлексии, т. е. в известном смысле рефлексия — это и есть субъект. Через нее субъект и ощущает себя субъектом, и в ней заложен основной потенциал развития.

Рефлексия включает два основных компонента:

— актуальное восприятие реальности, реагирующее непосредственно на текущие изменения внутренних состояний субъекта, и внешние условия;

— виртуальное восприятие реальности.

Если актуальное реагирует на конкретные изменения в рамках выбранного направления, то виртуальное «дорисовывает» реальность, создает образ, картину окружающего мира не только в пределах реального времени, но и моделирует будущие состояния.

Развитие рефлексии, ее усложнение и увеличение разнообразия невозможно без развития как актуального, так и виртуального начал. Виртуальное является источником альтернативности в реагировании на возникающие изменения, источником творчества субъекта и многообразия путей развития. Поэтому соотношения актуального и виртуального изменялись как в эволюционном плане в процессе развития от простого к сложному, от менее разнообразного к более разнообразному, богатому, так и в индивидуальном плане в зависимости от этапов развития и становления конкретного субъекта. Для каждого субъекта виртуальные и актуальные состояния индивидуализированы.

Актуальные и виртуальные начала в процессе потребления информации и развития рефлексии взаимодействуют между собой. Так, актуальные состояния рефлексии как стереотипы поведения, «адресированные» изменениям,

имеют срок жизни («срок службы») и со временем, если сохранились, или закрепляются в наследственном механизме (когда изменяется достаточно стабильно), или же претерпевают в виртуальных состояниях. Такие состояния ставятся дополнителными источниками неадекватностей в поведении субъектов, что приводит к затруднениям в их существовании или гибели.

В рефлективном развитии субъект является «геном» для воспроизводства самого себя. Он в целом является «зародышем» для развития нового субъекта.

Дело в том, что многое в рефлексии или не закрепляется совсем и должно быть получено только научением за счет взаимного обмена субъектов, или же закрепляется с трудом в наследственных формах. Для человека, например, закрепление от рождения рефлексивные навыки ничтожно малы по сравнению с тем, что он осваивает в продолжении жизни. Однако, как происходит это наполнение сознания человека новым актуальным и виртуальным содержанием и замещение одного другим, каковы этапы и последовательность, во многом остается не ясным.

Для развития, «роста» рефлексии требуется информация оный ресурс, выступающий в форме потребности. Однако, как и пища, информация нужна не всякая, а специально подготовленная для определения.

Она должна быть узнаваемой в ситуации, создающей потребность и образное представление. Это значит, что важна не только ипсилась внешне и внутренне, но и вся технология ее переработки, превращения из одних форм в другие, технология коммуникаций и кодирования в стандартные сигналы, раскодирования в образы и представления.

На всех этапах этих «технологических передач» возможны ошибки (например, один и тот же ипсилась может быть идентифицирован по разному). Все эти обстоятельства являются источником образования дополнителных виртуальных.

Ипсилы могут быть зрительными, звуковыми, осязательными и других свойств и направлений; они могут иметь комбинированное воздействие, вызывая эффект эмергентности.

Информация для определения должна также быть провоскативной — «аппетитной», т. е. содержать «запах», «цвет», «вкус». Эти требования для конкретных субъектов различны.

Например, для рыбы интересен вид живого двигающегося червяка с соответствующим запахом, тогда как для человека — вид и запах яичницы с ветчиной.

Кроме того, требования к информации зависят от состояния субъекта.

Источники виртуального в рефлексии

Виртуальная реальность, являясь внутренним состоянием субъекта, может быть вызвана внешними причинами и внешними обстоятельствами (природными явлениями, компьютерными технологиями, искусством и др.), или внутренними причинами (например, внутренними ощущениями, соматическим состоянием).

Вместе с тем, виртуальные состояния могут быть вызваны как независимыми источниками, так и собственными рефлексивными источниками посредством «самовозбуждения». Таким образом, виртуальная реальность субъекта способна к саморазвитию и на собственной базе, на основе саморефлексии (религия, теоретические исследования, математика, состояние психики субъекта).

С другой стороны, технологически виртуальные состояния могут существовать в псевдоактуальной форме, потенциально способной к переходам в материальные и энергетические формы или же в промежуточные информационные формы (пламенные средства, ценные бумаги, учетная информация и др.)

Возможны и квазивиртуальные состояния субъекта, переходящие лишь в разнообразные информационные формы, являясь ресурсом для рефлексии человека. Такие формы виртуала превращаются в другие, но также виртуальные формы (игровые формы и др.).

Отметим еще одну сторону рефлексии и виртуальной реальности, **оценочную**.

Воздействие рефлексии на выработку линии поведения в целом происходит с позиции оценки соответствия поведения субъекта условиям его выживания.

Поэтому рефлексивные оценки можно разделить на две противоположные группы:

- положительные, благоприятные для субъекта, доставляющие ему удовольствие, положительные эмоции;
- отрицательные, опасные для самосохранения, вызывающие тревожные состояния, отрицательные эмоции.

Оценки в рефлексии генерируют дополнительные и самостоятельные виртуальные компоненты соответствующего фона. Этим самым генерируются альтернативы со «шкалами» уровней предпочтений (приоритетов) от примерно равных до преобладающих. Рефлексия тем самым сама создает своеобразную наведенную внутреннюю псевдосреду и новые виртуальные состояния.

Распознавание субъектов по системе «свой-чужой» при их взаимодействиях также относится к важной оценочной функции, влияющей на выживаемость субъектов.

Поэтому еще одна сторона возникновения и развития виртуального в рефлексии, тесно связанная с оценочным фактором, должна быть выделена в качестве самостоятельного критерия:

— т. н. психические виртуальности, связанные с психическим состоянием и эмоциональными ощущениями субъекта [8, 9];

— непсихические, ментальные виртуальные состояния субъекта, связанные с его долговременными представлениями, непосредственно не связанные с актуальными психическими или же соматическими состояниями (религиозные, научные, социальные, возрастные и другие представления и ментальности).

Вместе с тем, типология виртуального, его онтологические источники, роль и формы превращений еще требуют серьезных исследований.

Имеется еще одно важное обстоятельство, которое влияет на развитие рефлексии. Речь идет о степени рефлексивности окружающей информационной среды.

Материальная, энергетическая и информационная компоненты окружающей среды существовали всегда.

При возникновении жизни образовалась биологическая среда как часть окружающего мира. Очень скоро она стала наиболее активным и влиятельным фактором, производящим изменения.

Возникновение субъектов привело к изменению содержания и природной информационной среды. В связи с тем, что взаимодействия субъектов не возможны без рефлексивного взаимодействия, информационная среда, насыщаясь элементами рефлексивности, все время развивалась и усложнялась и в этом направлении. Происходило развитие природных технологий переработки информации, способов ее передачи, образования новых информационных средств; при помощи

рефлективных циклов и процессов естественного отбора происхождения закрепление этих средств в наследственных при- знаках через развитие нервной системы субъектов. Напри- мер, корова, полая в лес, через запахи, изображения и звуки «знает» свою пищу — траву, листья, ветви, а хищный зверь, маскируясь, имитирует ситуацию спокойствия и безо- пасности.

В настоящее время искусственная информационная сре- да для человека является в большой степени средой рефлек- сивной, а значит — виртуальной как по происхождению, так и по пригодности для дальнейшего использования. «Проф- лекции» человека, в том числе благодаря развитию информа- ционных технологий.

Если же говорить о коллективных формах рефлексии, то цивилизация складывалась и развивалась через их развитие, т. е. через накопление и наращивание рефлексивного в общи- альном развитии, в том числе и накопление виртуальностей. Для человека, как и для любого субъекта, необходимость информации выступает в форме одной из первоочередных потребностей со всеми явлениями и факторами, соприступаю- щими удовлетворению этой потребности. В качестве «пищи» выступает информационный, включая виртуальный, ресурс. Такая потребность существовала всегда и без ее удовлетво- рения в той или иной форме субъект существовать не может, так же как и без других видов пищи.

Развитие технических и программных средств существва- яста не меняет, так как с их помощью, во-первых, создают информационный ресурс в нужном количестве, качестве и разнообразии, пригодный для потребления человеком, во- вторых, искусственный информационный продукт и соответ- ствующие технологии от этого не перестали быть природны- ми, естественными, т. к. при их создании использованы при- родные компоненты — соответствующие естественные законы и эффекты и инструмент — мозг человека.

Таким образом виртуальная реальность представляет со- бой сложное явление, возникшее одновременно с появлением субъекта.

Можно сказать, что виртуальная реальность представля- ет собой суммарный результат жизнедеятельности человека. Рефлексия как феномен свойственна только субъекту. По- этому и виртуальная реальность как часть рефлексии при-

суща только субъекту, отражает специфические признаки и особенности происхождения как субъекта, так и его рефлексии.

Какие это особенности? Их много. Субъекты по своей природе, как отмечалось, могут быть индивидуальными и коллективными. Следовательно и виртуальные реальности могут быть такого же свойства — индивидуальными и в виде коллективных форм, отражая все признаки и особенности таких субъектов. В свою очередь индивидуальная ВР может быть мужской, женской, возрастной, социальной, религиозной и т. д. Аналогичные типы имеют и коллективные формы ВР.

Источники ВР могут иметь внутреннее или внешнее происхождение, а также актуальные (независимые) источники или разные формы самонаведения, самовозбуждения, порождавая квазиреальные формы.

Важной является граница разделения ВР по происхождению на психические и непсихические состояния. В самом деле, разве ту же модель Конуэя можно отнести к психическим состояниям людей? Психические формы ВР связаны, в частности, с оценочным фактором и эмоциональными состояниями субъектов.

Формы ВР могут быть искусственными, вызванными специальными средствами и технологиями (например, компьютерными) и естественными, происхождение которых связано с природными явлениями.

Кроме того, ВР по происхождению могут быть врожденными, передаваемыми по наследству, и приобретенными в пределах жизненных циклов конкретных субъектов путем научения и обобщения собственного опыта. Наращивание «мощности» первого типа ВР от поколения к поколению происходит сравнительно медленно, тогда как за счет «учебы» — принципиально быстрее. Однако в этом случае большее значение имеет форма закрепления нового и полнота этих закреплений.

Широко распространено суждение о том, что рефлексия лишь «отражает», подобно зеркалу, — существующую реальность, не имея к ней прямого отношения. По этому поводу имеется бесчисленное множество высказываний. Но такой подход выражает лишь поверхностное видение проблемы.

Во-первых, даже если поместить субъект между двумя зеркалами, то такая многократно «отраженная» действительность неизбежно порождает новое. Возникает ситуация мно-

В наше время открыт ряд важных научных фактов, которые, возможно, по-новому заставят взглянуть на виртуальную реальность. Основываясь на некоторых из них, и в пер-

Научные исследования и виртуальная реальность

В-третьих, при помощи компьютерных технологий можно решать задачи, не решаемые другими методами (моделирование, обучение и др.).

В-вторых, экономическая сторона. При помощи компью-

терных технологий можно создавать не только высококачественный, но и дешевый, массовый виртуальный ресурс для мелников и психологов.

В-первых, качественная сторона воздействия на психику по созданию VR, то это явление имеет несколько аспектов.

Что же касается современных компьютерных технологий, неизменяемого сами сущность бытия — законы природы, главные в деятельности субъектов выявляется генерация

VR — это тот «цемент», который скрепляет коллективные субъектности, формируя новые субъекты и по колл-

неству и по типам, включая виртуальных субъектов (на-пример, в сети Internet).

При помощи различных процедур навешивания и согласования альтернатив и стратегию его поведения, его программ. VR, являясь внутренним состоянием субъекта, формирует субъекты (людей) и формированию из них новых видов субъектности.

Наконец, существуют целые области творчества, к которым отражение вообще не имеет никакого отношения, например, модель Конуэя, иры.

В-вторых, уже давно существовали в разных формах и развивались реальные реальности, которых в природе не существовало и которые полностью являются творением человека, формой его VR.

В-первых, «отраженной» реальности, а сейчас и при помощи компьютерных средств.

VR с давних пор воспроизводилась в искусстве в виде картин (а теоретически — бесконечной) рефлексивности.

При помощи различных процедур навешивания и согласования альтернатив и стратегию его поведения, его программ. VR, являясь внутренним состоянием субъекта, формирует субъекты (людей) и формированию из них новых видов субъектности.

Наконец, существуют целые области творчества, к которым отражение вообще не имеет никакого отношения, например, модель Конуэя, иры.

вую очередь на природе и взаимодействиях случайного и закономерного [5, 10, 15]. Во-первых, уже сейчас известно 6—7 генетически различных форм случайного, из которых только 1—2 хаотических описываются в терминах и понятиях теории вероятностей. Скорее всего, и закономерные явления по своему происхождению и генетическим свойствам образуют множество, не сводимое к единому целому.

Во-вторых, закономерные изменения сосуществуют и генерируют случайные результаты (например, модель Кошуля). Это может привести к серьезной реконструкции наших представлений, в частности, о развитии.

Оказывается, научная деятельность и процесс познания непрерывно генерируют и виртуальные реальности [14]. Этот же вывод применим к экономической, социальной и другим сферам деятельности.

Целенаправленная и осознанная деятельность Homo Sapiens непрерывно генерирует не только и не столько закономерные, сколько случайные непредсказуемые изменения. Это и есть виртуальная реальность!

Другим примером может служить взаимодействие количественных и качественных изменений. Имеется множество случаев [5, 12], когда количественные и качественные параметры процесса ведут себя как независимые величины, что противоречит известному правилу диалектики. Часто новое качество (например, среды), вызывающее качественно иные природные эффекты развития, возникает без изменения количественных параметров только за счет рекомбинации имеющихся ресурсов. «Материи», «энергии», «информации» хватит всем в любом обозримом будущем. Опять виртуальная реальность!

В качестве еще одного примера рассмотрим развитие информационной среды [4].

Исследование показывает, что информационная среда человека, с одной стороны, является средой рефлексивной, так как она порождена субъектами. С другой — является закрытой средой (криптосредой), в которой развитие идет, в частности, в направлении раскрытия информационных кодов в смыслы и далее опять в коды и шумы и смыслы, порождая непрерывно виртуальный ресурс.

Закрытость информации — это необходимое условие существования субъекта и субъектного развития. Содержание рефлексивного виртуального развития заключается в непре-

рывном раскрытии смыслов из шумов и кодов и построении информационных структур, позволяющих вовлечь в оборот все новые и новые информационные ресурсы.

Этот процесс генерирует виртуальные реальности из-за принципиальной закрытости информационной среды, и он вечен, как беспределен процесс познания.

Важной особенностью текущего этапа информационного развития является широкое использование компьютерных программ, т. к. именно эти программы революционизируют бытие человека, делая его все более виртуальным.

Даже в обычном компьютере [16] часто отдельные алгоритмы вмешиваются в работу операционной системы, анализируют свое аппаратное и программное окружение, изменяют в необходимых случаях принципы взаимодействия с ним, т. е. меняют ранее установленные для них «законы природы» в среде обитания.

Другой особенностью информационного развития является перемещение основной массы информационных ресурсов в разнообразные сети, что также не останется без последствий.

Однако является ли нынешнее интенсивное программное развитие признаком зарождения новой формы субъектности? На этот вопрос еще предстоит получить аргументированный ответ.

Человек, субъект изначально погружен в виртуальную реальность, переходит из одного виртуального состояния в другое.

Он потребляет один тип и продуцирует другую форму ВР. По сути дела субъект — это «машина» по переработке реальностей.

В человеке его материальная основа развивается по одним, материальным законам, тогда как рефлексия в своей виртуальной форме развивается по своим специфическим законам. Такое различие нужно иметь в виду всегда.

Развитие виртуальных состояний имеет явно выраженные признаки цикличности, оно образует «технологические» цепи, переходы из одних состояний в другие.

Виртуальная реальность — это та ресурсная среда, которая вскормила и воспитала человека, по существу создала Homo Sapiens.

Если раньше основным генератором ВР выступала религиозность, то теперь — наука [11, 14], которая динамично и всегда неточно, а часто ошибочно, интерпретировала реальность. Процесс познания генерирует виртуальную реальность.

Имиджевые технологии и ВР

В настоящее время с помощью имиджевых технологий, родственных виртуальным технологиям, осуществляют корректировку реального или создают новый образ политического или государственного лидера, предприятия, изделия.

Объединяя вместе эти и компьютерные технологии, потенциально можно создать имидж лидера, которого не существует, т. е. имидж виртуального лидера, и даже выбрать его в парламент! Это — принципиально важный потенциал виртуальных технологий. Ведь если можно создать одного виртуального лидера, то затем такую «продукцию» можно будет тиражировать в различных модификациях, что является лишь делом времени.

В порядке обратной связи возможна «накачка» информационной среды элементами «натуральных» человеческих настроений, эмоций и образного восприятия во время сеансов работы пользователя с сетью.

В потенциале это создает предпосылки для формирования «характеров» у виртуальных субъектов.

Эта примерная схема, разработку которой можно и нужно было бы продолжить, отнюдь не выглядит фантазией. Такое развитие событий в логике технологий виртуальных реальностей происходит уже сейчас, и первые шаги уже сделаны.

История цивилизации изобилует примерами рождения и умирания ложных философских учений, утопий, идеологий, движений, направленных на то, чтобы «исправить» естественный ход истории, и приводивших к кровопролитным войнам, разочарованиям, разбитым надеждам. Мы являемся, например, свидетелями того, как некоторые государственные идеологии сначала объявлялись единственно правильными, а затем преступными. Все известные лидеры и исторические личности были наполовину виртуальными. Цивилизация людей всегда была частично виртуальной. Феномен виртуальности не есть изобретение лишь последнего времени, а как и рефлексия, является одним из важных и неотъемлемых свойств развития.

Люди выдумывают все новые теории, создают и любят-ся фрактальными системами и хаотическими аттракторами, абстрактным искусством, которых раньше не было; развитие организмов происходит по программам, которых по нашим понятиям нет.

Растет мир, которого нет и который одновременно существует [6], мир, населенный только субъектами. Этот мир не только развивается сам, но одновременно создает и другие миры как виртуальные, так и не виртуальные, «настоящие».

Виртуальная реальность — это не экзотическая игрушка по сотворению новых миров. Это серьезный феномен, который может затронуть сами основы существующих философских концепций. Рассмотрим простой пример.

Государство как субъект существует в своей собственной виртуальной действительности. Это даже не нужно доказывать, достаточно проанализировать законы и решения, принимаемые органами власти. Они составляют каркас государственной ВР, которую государство вольно менять, как захочет.

Однако для хозяйствующих субъектов законы государства отнюдь не являются ВР, они их как «объективные», их нужно выполнять, иначе субъекта ждет наказание.

Продолжая по аналогии рассмотрение вопроса, можно отметить, что хозяйствующий субъект творит свою ВР, которая для подчиненных подразделений и сотрудников является «объективной».

Вместе с тем, некоторые субъекты могут нарушать отдельные законы, являясь своеобразными «мутантами», обреченными или на гибель, или, наоборот, лучше приспособленными к существующим законам. Когда таких «мутантов» становится много, они образуют свою «мутантную» среду и определяют вектор развития.

Значит, одна и та же реальность:

— представляется в рефлексии одних субъектов виртуальной, тогда как для других — «объективной»; она относительна и конвертируема;

— реальности выстраиваются по «старшинству», образуя своеобразную иерархию.

Такая совместимость справедлива лишь для генетически родственных реальностей, образующих разнообразие.

С рассмотренными реальностями несовместима, например, виртуальная реальность Конуэя. Понятно, что для структур модели Кнуэя «генетические» правила «объективны».

Суммируя сказанное, отметим, что процесс дальнейшей виртуализации бытия в будущем скорее всего не только сохранится, но и усилится.

С этих позиций предстоящую эпоху с полным правом можно назвать виртуальной цивилизацией.

Заключение

Возможно, настало время сущностно и понятийно развести реальности — материальную, несубъектную, которую раньше называли «объективной», и виртуальную, субъектную. Это значит, что ВР — тоже реальность, но другая, отличающаяся от материальной, вещной.

Нужно отличать и жизнь материальную, несубъектную от нематериальной, субъектной, виртуальной по своей сущности.

Онтологически материальная реальность развивается по законам, которые существовали до появления субъектов и не подвластны им. Она воспринимается субъектами как реальность стабильная, развивающаяся по законам, существующим вечно, или же сформированным другой формой субъектности, возможно, более высокого уровня.

Виртуальная же реальность развивается непрерывно и сейчас по законам, изменяющимся также непрерывно, синхронно взаимодействиям субъектов и изменениям внешних и внутренних условий в соответствии с оценками субъектов.

Поэтому и знания, относящиеся к материальной реальности, воспринимаются субъектами как стабильные, чуть ли не абсолютные, тогда как знания, относящиеся к ВР, воспринимаются ими как относительные и непрерывно меняющиеся в зависимости от ситуации и оценок субъектов. В ВР существует «добро» и «зло», тогда как в материальной природе эти факторы отсутствуют.

Виртуальная реальность имеет информационный базис, тогда как материальная — вещество и энергию. Однако материальное развитие без информационного обмена невозможно. Оно принципиально несубъектно и является начальной формой развития, переходящего впоследствии в субъектную форму.

Аналогично материальной реальности, ВР также эволюционирует, но по другим законам, имеет свои структуры и технологию, логику и онтологию.

Виртуальный ресурс сейчас все в большей степени концентрируется в разнообразных глобальных и локальных сетях, формируя виртуальную среду. В ней идут процессы пока «несубъектного» свойства, так как творцом виртуальной «природы» является человек, а не естественные процессы самоорганизации и саморазвития. Впоследствии виртуальная среда, возможно, породит свою форму субъектности, но уже II поколения.

Следует подчеркнуть, что развитие материальной и виртуальной реальностей, сред, структур, технологий происходит не изолированно, а в тесном взаимодействии и взаимном переплетении, однако, эта тема является предметом отдельного разговора.

Весь ход развития подводит к рубежу, когда, возможно, будет «создан» искусственный субъект. Теперь уже ясно, что такой искусственный субъект однозначно будет виртуальным, так как ресурсной средой и «природой» для него будет виртуальная реальность, созданная человеком. Но для него ВР будет чем-то вроде «объективной» реальности, возникшей и существовавшей до его появления.

ЛИТЕРАТУРА

1. Гарднер М. Крестики-нолики. — М., Мир, 1988.
2. Голосовкер Я. Э. Логика мифа. — М., Наука, 1987.
3. Корсунцев И. Г. Конечное в бесконечном. — М., ИПКгосслужбы, 1996.
4. Корсунцев И. Г. Философские проблемы развития // Философские исследования. 1997, № 2 (в печати).
5. Корсунцев И. Г. Можно ли моделировать развитие? // Философские исследования. 1997, № 3 (в печати).
6. Кутырев В. А. Проблема реального в условиях становления ноосферы // Философские исследования. 1994, № 2.
7. Лосев А. Ф. Логическая теория числа // Вопросы философии, 1994, № 11.
8. Носов Н. А. Введение: перспективы виртуальной цивилизации // Технологии виртуальной реальности, состояние и тенденции развития. 1996.

9. Носов Н. А., Яценко Ю. Т. Параллельные миры. Виртуальная психология алкоголизма. Труды лаборатории виртуальности, вып. 2. — М., Институт человека РАН, 1996.
10. Пригожин И. Порядок из хаоса. — М., Прогресс, 1986.
11. Розин В. М. Области употребления и природа виртуальных реальностей // Технологии виртуальных реальностей. Состояние и тенденции развития. 1996.
12. Саркисов Д. С. Разнообразие без конца // Независимая газета, 10.07.1994.
13. Свидерский В. И. Некоторые вопросы диалектики изменений и развития. — М., Мысль, 1965.
14. Чанкин В. В. Философия и логика науки // Философские исследования. 1996, № 2.
15. Чайковский Ю. В. Ступени случайного в эволюции // Вопросы философии. 1996, № 2.
16. Романов Ю. Тихие нечисла // Компьютерра. 1997, № 10.

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ КАК ФОРМА СОВРЕМЕННОГО ДИСКУРСА

В. М. Розин

В июне 1995 г. в нашей стране проходила одна из первых конференций, посвященных виртуальным реальностям и ВР технологиям, она называлась «Технологии виртуальных реальностей. Состояние и тенденции развития» [5]. Выступления участников этой конференции показали, что уже сейчас на начальной стадии формирования нового направления сложились несколько разных пониманий и трактовок понятия виртуальной реальности. Один взгляд, характерный прежде всего для разработчиков компьютерных программ и технического обеспечения, состоит в трактовке виртуальных реальностей как сложных технических систем, то есть их относят к физической или технической реальности. Второе понимание виртуальных реальностей более сложно: их предлагают рассматривать как состоящие из двух подсистем — физической и нефизической. Третий, пожалуй наиболее распространенный, подход можно назвать системно-междисциплинарным: его сторонники считают, что разработка систем виртуальной реальности требует интеграции парадигм, подходов, методов и средств, используемых в компьютерной науке, искусственном интеллекте, робототехнике, синергетике, психологии и эргономике. Наконец, ряд исследователей предлагают рассматривать виртуальные реальности просто как один из видов реальностей; чаще всего эти исследователи (например, Н. А. Носов) обсуждают психологические виртуальные реальности [1; 5].

Как сведение виртуальных реальностей к компьютерным реальностям, так и трактовка всех реальностей как виртуальных вряд ли верны с методологической точки зрения. В первом случае исчезают все психологические измерения, без учета и научного описания которых невозможно понять природу виртуальных реальностей, а также создавать их. Во втором — остается в тени то, что виртуальные реальности создаются на основе компьютерных технологий и специальной техники. С нашей точки зрения, виртуальная реальность —

это один из видов реальностей (их можно отнести к классу «символических»), но это такой специфический вид символических реальностей, который создается на основе компьютерной и некомпьютерной техники, а также реализует принципы обратной связи, позволяющие человеку достаточно эффективно действовать в мире виртуальной реальности. Действительно, наиболее впечатляющим достижением новой информационной технологии, безусловно, является возможность для человека, попавшего в виртуальный мир, не только наблюдать и переживать, но действовать самостоятельно. Собственно говоря, человек и раньше мог, причем достаточно легко, попасть в мир виртуальной реальности, например, погружаясь в созерцание картины, кинофильма или просто увлеченно поглощая книгу. Однако во всех подобных случаях активность человека была ограничена его позицией зрителя или читателя, или слушателя, он сам не мог включиться в действие как активный персонаж. Совершенно иные возможности предоставляют VR-системы: самому включиться в действие, причем часто не только в условном пространстве и мире, но и как бы вполне реальных, во всяком случае с точки зрения восприятия человека. Все это, судя по всему, и предопределило бум потребностей на новые информационные технологии и, соответственно, быстрое развитие их.

Тем не менее, нужно все же согласиться с точкой зрения Н. Носова, который обратил внимание на то, что представление о виртуальности и реальности сформировалось задолго до разработок в рамках VR-технологий (смотри также и наше исследование на эту тему [3]). Это позволяет взглянуть на концепцию виртуальных реальностей более широко, и в частности, как на форму современного дискурса.

Как известно, идея дискурса была достаточно подробно разработана в исследованиях Мишеля Фуко [6]. В понятие дискурса Фуко включает по меньшей мере три момента: во-первых, определенный тип осознания интересующего исследователя явления, включая его языковое представление, во-вторых, тип практики (и техники), направленный на конституирование и социальное существование данного явления, в-третьих, властные социальные отношения, ради которых явление было вызвано к жизни и которым оно в определенной степени подчиняется. Фуко специально подчеркивает тот факт, что на поверхности социальной и сознательной жизни все может выглядеть иначе: изучаемое явление предстанет в своей превращенной и часто иллюзорной форме, к тому же

кажется, что оно существует само по себе, вне практики и социальных властных отношений, которые его конституировали, поддерживают и направляют. Однако специальная реконструкция позволяет преодолеть эту видимость и выйти на реальное понимание явления в трех указанных аспектах [6]. Попробуем применить идею дискурса для анализа явления виртуальной реальности, рассматривая ее расширительно, то есть как любой класс символических реальностей, включая и реальности созданные в рамках ВР-технологий. Подобный анализ позволит не только определить границы концепции виртуальной реальности, но и обсуждать возможности практического отношения к виртуальным реальностям. Другими словами, понять, что с ними можно делать и зачем.

Мысля виртуальные реальности, говоря о них, мы подразумеваем, вполне в соответствии со смыслом слов «реальность» и «виртуальное», что виртуальные реальности как бы существуют и не существуют. В толковом словаре мы читаем: «Виртуальный — пребывающий в скрытом состоянии и могущий проявиться, случиться; возможный. Виртуальные расстояния, память, частицы». В квантовой теории поля виртуальными считаются частицы в промежуточных состояниях, существующие короткое время t , которое связано с их энергией E соотношением неопределенности. Согласно этой теории взаимодействие частиц осуществляется благодаря их обмену различными частицами (например, виртуальными фотонами при электромагнитных взаимодействиях заряженных частиц). Для разработчиков виртуальных реальностей интерес представляют не просто события, создаваемые в компьютере, а возможность с помощью компьютера и специальной техники создавать мир, события которого весьма напоминают события обычного или выдуманного мира, или же события, представляющие собой воплощение каких-то идей — научных, эзотерических, художественных. Но в отличие от компьютерной реальности, которая может существовать, например, в форме знания, виртуальная реальность — это реальность чувственная, жизненная, средовая, реальность и события «здесь и сейчас». Эта реальность, подобно обычным реальностям может быть обжита (лучше или хуже), казаться более или менее естественной (как художественная реальность), выглядеть обычной или странной (например, как сюжеты некоторых сновидений). Несмотря на схожесть, даже натуральность некоторых имитационных виртуальных реальностей, виртуальный пользователь все же понимает,

что события виртуальной реальности разворачиваются только внутри его сознания, что их нет для других людей или в физическом смысле. За счет этого обеспечивается чувство безопасности, происходит дистанцирование от событий виртуальной реальности. Это свойство роднит виртуальные реальности с другими символическими реальностями.

Итак, виртуальные реальности существуют и как бы не существуют. Однако подобный вывод можно сделать лишь в рамках традиционного дискурса, ориентированного на идеал естественной науки и техническую цивилизацию. Один аспект этого традиционного дискурса — это ощущения объективного, независимого от человека мира, второй — ощущение мира физического, из которого, по мнению физикалистов, получилось и все остальное, включая Природу и Человечество. Третий аспект традиционного ощущения мира характеризуется особым пониманием места и значения символических форм жизни. Вплоть до XX столетия символические формы жизни — искусство, религия, инженерия, фантазии и сновидения человека и т. п., рассматривались как вторичные, как знаково-символические отображения отношений реального мира (физического или социального). В настоящее время не существует ясности в понимании отношений между миром физическим, социальным и теми многочисленными мирами (реальностями), которые обязаны символическим формам жизни. Например, сегодня для многих людей наука или искусство задают миры не менее объективные и реальные, чем мир физический или социальный. Реальность религиозного человека или эзотерика (например, Бог или Нирвана) понимаются ими как то, что не просто существует, а более первично и подлинно, чем все остальное — физический мир, Природа, социум. Но парадокс в том, что, с одной стороны, сохраняется представление о вторичности (по отношению к физическому и социальному миру) реальностей, порожденных символическими формами жизни, с другой — эти реальности все чаще воспринимаются как основные реальности и формы человеческой жизнедеятельности, причем в рамках такого подхода физический и социальный мир рассматриваются всего лишь как объективированные и задействованные в практике представления, обусловленные определенным этапом развития символических форм жизни.

В настоящее время постепенно становится понятным, что символические реальности и системы — это не просто мимезис, то есть вторичное выражение и изображение чего-то

существующего, но, напротив, самостоятельная действительность (и реальность), в лоне которой рождаются и изменяются как события, так и сам человек. Но если символические формы жизни не менее значимы для современного человека, чем обычная жизнь, даже более значимы, то, несомненно, должны измениться представления о существовании и истине. Здесь можно вспомнить рассуждения Мираба Мамардашвили. «Это только в учебниках или книгах, нас описывающих, — пишет он, — мы разделены по разным департаментам: в одном мы занимаемся искусством, в другом — вовлечены в социальные процессы, а на самом деле в глубине всего этого действуют одни законы» [2, с. 424]. «Ведь каковы бы ни были деления на различные области жизни и мысли, все они корнем своим уходят в индивиду, и где-то, на каком-то уровне его сознания, все совмещено, — живя, мы одновременно живем нашей головой и телом и в философии, и в литературе, в поэзии, в живописи, в практической жизни... живя, мы занимаемся литературой, даже не зная об этом, и занимаясь ею, может быть, живем как-то иначе... мы неизбежно поймем, что значит эта таинственность и мистицизм, свойственный всем нашим духовным состояниям в той мере, в которой мы берем их как жизненные или экзистенциальные, как синкретически объединяющие в себе то, что со стороны, когда мы начинаем размышлять, кажется растасканным в разные специальности... Роман, или текст, или произведение есть машина изменения самого себя» [2, с. 301—302, 354].

Анализ показывает, что виртуальные реальности были вызваны к жизни не только практическими потребностями: в сфере обучения, коммуникации, методологии решения новых задач и другими (см. [4]), но и новыми возможностями, которые открываются в сфере досуга и культуры. Виртуальные реальности обещают новые миры и переживания; снова становятся актуальными идеи «путешествий», но уже не географических, а в иных реальностях — виртуальных. Однако виртуальное путешествие необходимо для личности, оно может влиять на нее и существенно. По сути виртуальные реальности вовлекают человека в новые формы существования, в определенной мере могут формировать его. Могут они породить и новые формы социального контроля. Нельзя отрицать, что при желании виртуальные имитационные реальности можно использовать, в частности, и в целях манипулирования сознанием виртуального пользователя. Так, политик

может предъявлять виртуальному свидетелю нужного кандидата в президенты, психолог с антигуманистическими ориентациями (существуют и такие, хотя, естественно, они сами оценивают свою деятельность по-другому) погружать виртуального пользователя в состояния, фрустрирующие его психику, эзотерики могут предъявлять своим adeptам подлинный мир и т. п. Кроме того, сами виртуальные пользователи могут употреблять виртуальное снаряжение для экспериментирования над своей психикой, например, чтобы ловить кайф от необычных состояний сознания или же, следуя за психоанализом, с целью исследования своих конфликтов в прошлом. Может показаться, что сегодня подобные задачи, правда менее эффективно, решаются без всяких виртуальных реальностей: например, с помощью средств массовой информации и специальных психотехник (психотренинги, прием ЛСД, голотропное дыхание по Гроффу и т. д.). Но что такое сознание читателя (слушателя) СМИ или клиента Гроффа, как не измененные символическими реальностями формы сознания? С точки зрения практического воздействия виртуальные реальности имеют то преимущество, что позволяют сделать воздействие индивидуальным, буквально родственным сознанию отдельной личности.

И в плане властных отношений технологии виртуальных реальностей открывают новые возможности. Во-первых, они позволяют заменить прямой социальный контроль и воздействие опосредованными. Вместо прямых требований и ограничений виртуальные реальности приглашают нас в интересные миры и путешествия, вместо грубого или более или менее мягкого подавления — свободное в личном плане вовлечение. Во-вторых, властные отношения здесь облекаются в сверхсовременную форму: техническую, психотехническую, отчасти, мистическую; ведь позволяя создавать несуществующие в физическом смысле явления, виртуальные технологии вводят человека в мир тайны и мечты.

Для нашей темы особый интерес представляют два типа виртуальных реальностей: эзотерические и те, которые создаются собственно в рамках VR-технологий. Несколькo упрощая дело, судя к классического эзотерического мироощущения можно передать при помощи трех положений:

1. Наш обычный мир, культура, разум — плохо устроены или просто неподлинны, иллюзорны.

2. Существует другой эзотерический мир, другие «подлинные» реальности с необычными свойствами, мир, где человек

может найти свое спасение, обрести подлинное существование.

3. Человек может войти в эзотерический мир, но для этого он должен изменить свою жизнь, решительно пересделать себя. Путь к этому — духовная работа над собой, а также психотехническая практика.

Эзотерики исходят из убеждения, что спасение человека и мира не в политической борьбе и переустройстве общества или природы, а в переходе человека в эзотерические реальности, переходе, сопровождающемся кардинальной трансформацией, изменением человека.

Каков психологический механизм этого удивительного явления — обретения подлинной реальности (мира)? Дело в том, что природа нашего восприятия мира (ощущение того, где мы пребываем) определяется не только внешними впечатлениями от предметов, но и нашим «внутренним опытом» (т. е. предыдущими актами восприятия этого мира, знаниями о нем). Так вот, в эзотерической практике под влиянием психотехнической работы роль впечатлений от внешних предметов постепенно сводится к нулю: их заменяют воспоминания соответствующих переживаний, подкрепленные специальными установками сознания — требованием лишь по желанию полноценно видеть, слышать, ощущать предмет, не имея его. Эта установка в конце концов приводит к полноценной актуализации внутреннего опыта, и человек начинает проживать (видеть, слышать, ощущать) события, отвечающие этому опыту. (Как правило, на формирование этой способности эзотерики тратят не один десяток лет, но встречаются люди, так сказать, гениальные в эзотерическом отношении, у них эта способность формируется относительно быстро). Правда, сходное переживание событий имеет место и во сне (известный каждому феномен сновидений), но в эзотерической практике актуализуемый внутренний опыт специально формируется и, кроме того, этот опыт не должен противоречить эзотерическому учению. Другое отличие — человек не засыпает, а лишь погружается в особое снаподобное, медитативное состояние, в котором сознание предельно активно (напротив, в обычном сновидении сознание или полностью отсутствует, тогда нам кажется, что снов не было вообще, или же сознание задействовано в небольшой степени, в эти периоды мы «видим» свои сны). Итак, для «гения эзотеризма» внутренний мир встает на место внешнего. Конечно, можно сказать, что такие люди «летят в себя», срих-

нулись на почве эзотеризма. Но все не так просто, исследования показывают, что для психики одинаково реальны и наши сны, и наши фантазии, и впечатления обычного мира. Обычный человек пребывает в мире книг, музыки и воспоминаний, а творцы эзотерических учений, «гении эзотеризма» — в мире своих учений. Мы тратим свою жизнь на удовлетворение своих многочисленных желаний, комфорт и преобразование природы, а гении эзотеризма — на преобразование себя и удовлетворение только одного желания, но зато какого — обретения подлинной, эзотерической реальности. Чем же она так привлекает эзотериков?

Эзотерическая реальность вводит человека в родственный, органичный ему мир, в «мир для него», в этом мире реализуются и осуществляются самые сокровенные его мечты и устремления (одни эзотерики желают обрести бессмертие, гармонию, силу, другие — свет и духовность, третьи — необычные возможности, хотят летать как птицы, быть одновременно здесь и там, проходить сквозь стены, переноситься в прошлое или будущее и т. д., четвертые стремятся обрести Бога, пятые приобщиться к элите сверхсуществ и т. д. и т. п.). Подчеркнем еще раз, титанические усилия гениев эзотеризма, часто затрачивающих на реализацию своей идеи фикс десятки лет жизни, приводят к такой трансформации их духа и тела, их психической организации, когда внешний, обычный мир становится ненужным, а мир внутренний расширяется до масштаба внешнего. В классическом варианте эзотеризма действительно реализуется, причем на индивидуальной основе идея спасения (не в христианском, а в эзотерическом понимании), именно это может у кого-то вызвать удивление, а иногда и зависть.

Если рассмотреть эзотерические реальности как дискурс, то в этом случае мы имеем предельный вариант: в эзотерическом опыте жизни эзотерическая реальность совпадает с личностью самого эзотерика, познающего, открывающего эту реальность; практика, на основе которой конституируется подлинная реальность, совпадает с психотехникой, направленной на кардинальное преобразование самого себя; эзотерическая личность в идеале реализует полную власть над собой. В то же время реальности, создаваемые в рамках VR-технологий (так же, впрочем, как и многие другие символические реальности), не предполагают перестройку личности, распространение властных отношений на самого себя, совпадения виртуального пользователя и VR-реальности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Носов Н. А. Введение: перспективы виртуальной цивилизации // Технологии виртуальной реальности. Состояние и перспективы развития. 1966.

2. Мамардашвили М. К. Лекции о Прусте. — М., 1995.

3. Розин В. М. Существование и реальность: смысл и эволюция понятий в европейской культуре // Вопросы методологии. № 3—4, 1994.

4. Розин В. М. Области употребления и природа виртуальных реальностей // Технологии виртуальной реальности. Состояние и тенденции развития. 1996.

5. Технологии виртуальной реальности. Состояние и тенденции развития. — М., 1966.

6. Фуко М. Воля к истине: по ту сторону знания, власти и сексуальности. Работы разных лет. — М., 1996.

КУЛЬТУРА И ПРАВСТВЕННОСТЬ: ВЫЗОВЫ, НАЦИОНАЛЬНАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ

Р. Г. Яновский

Сегодня российское общество снова оказалось в радикальном кризисе, который обострил вопрос о значении человеческого фактора, его культуры, духовности и нравственности. Проблематика культуры выходит на передний план социологических дискуссий. В тоже время в обществе нарастают угрозы и опасности в области культуры народов. Способствует ли национальной безопасности новая культурная политика современного Российского государства? Находится ли культура впереди того, что происходит в реальной жизни?

Безусловно, в ней есть положительный эффект. Это открытость общества, издание ранее запрещенной литературы, фильмов, документов, ликвидация агрессивного воинственного атеизма, освобождение культуры от пут идеологии, относительная свобода средств массовой информации и многое другое. В обществе куда-то пропали принудительные, обязательные образы жизни, уменьшился страх населения перед государственной властью.

После развала СССР и последующего за ним становления новой государственности в России и бывших союзных республиках, усилилось действие экокультурного фактора, что обусловлено активизацией национальной самосознательности народов. Общественная жизнь стала постепенно наполняться новым культурным содержанием, ростом общественного сознания гражданского общества.

В связи с этим одним из важнейших направлений в политике государства является защита отечественной культуры от духовной экспансии извне и борьба с невежеством и варварством внутри страны. Важно определение направлений и содержания культурных потоков из других государств и поиск собственных, чтобы защитить население как от псевдокультуры, так и от культурной ассимиляции, добиваясь удовлетворения потребностей коренных граждан страны в осуществлении полноценной и самостоятельной культурной жизни, в том числе и за счет усвоения высоких культурных ценностей народов ближ-

него и дальнего зарубежья, при этом не утрачивая национальную идентичность культуры других народов, не являющихся коренными в государстве.

Открытость как ценность демократического развития и этнокультурный плюрализм являются сегодня таким же императивом развития, как и возможность национального культурного проявления.

Вместе с тем следует учитывать, что все это уживается пока с подавлением национальной культуры, разрушением системы образования, здравоохранения и системы воспитания, с навязыванием суррогатов западной культуры — тиражируемых ее «достижений» через телевидение, прессу, радио, кино. Особенно опасно безразличное отношение со стороны государства и общества к алкоголизму, наркомании, азартным играм, которые в сочетании с голоданием значительной части населения представляют собой значительно эффективную форму опасности. Дезинформация населения, пропаганда насилия, манипулирование массовым сознанием, игнорирование мотивов к трудовой деятельности, нетрудовая этика, ослабление исторической памяти народа — стали всеобщей опасностью для населения страны.

Молодежь также не защищена от пропаганды сомнительных норм поведения, затруднительного положения с работой, образованием и досугом. Россия же всегда верила в высокие моральные принципы многонациональной культуры, ее гуманитарные направления, а ее рост не отставал от роста научного и материального на рубеже последних веков и даже опережал их. Поэтому мы видим прямую связь культуры, нравственности и национальной безопасности.

На современном этапе важно заложить основы отношений между государствами в области культуры, между суверенными странами ближнего и дальнего зарубежья, превратив их в отношения истинно государственные, основанные на достижениях отечественной и мировой культуры.

Социальная же справедливость, как ключевое понятие культуры, формирует представление об идеале общественного устройства и образа жизни граждан, содействует общественному прогрессу, формирует свободную личность.

В конце XX века коренным образом изменяется роль культуры в обществе, изменилось само ее понимание, оно стало более глубоким и разносторонним. Это уже не просто отражение реальных процессов, сколько их активная форма про-

явления. Люди все более сознательно используют культуру для организации и нормализации собственной трудовой и общественной деятельности.

Перед государственными и общественными институтами, новой элитой, отдельными гражданами бывшего Советского Союза открывается широкое поле деятельности, позволяющее существенно усилить роль этнокультурного фактора в формировании новых общественных отношений, прав и ответственности личности.

Идея виртуальности может оказаться продуктивной в решении вышеозначенных проблем.

ФОМА АКВИНСКИЙ И КАТЕГОРИЯ ВИРТУАЛЬНОСТИ¹

Н. А. Носов

Почему растет орех?

Если средневековый человек спросит у современного человека, почему орех прорастает, то последний ничтоже сумняшеся ответит, что потому, что есть влага и тепло. Но средневекового человека такое механистическое объяснение не устраивает. Его интересуют не условия, при которых орех прорастает, а причина, по которой он прорастает. Современный человек может добавить к вышесказанному им, что вода и тепло запускают химические реакции, которые приводят к росту и реализации заложенной в орехе генетической программы. Но не в пример современному, средневековый человек любопытен и задаст вопрос: а почему эта самая генетическая программа начинает разворачиваться, разве в орехе есть сила, которая разворачивает эту программу? Современному человеку, который сжился с идеей силы, поскольку он окружен разными «силами природы» (физическими, химическими, психическими и проч. и проч.), не зазорно согласиться с тем, что в орехе есть сила. Но бесконечно любопытный средневековый человек продолжает интересоваться: а откуда в орехе сила? На такой глупый для современного человека вопрос, последний, проявляя вежливость, ответит, что в орехе — из орехового дерева, а в этом ореховом дереве — из предыдущего ореха, а в этом орехе — из предыдущего орехового дерева и так далее. Там, где для современного человека оканчивается область его интересов, для средневекового только начинается самое интересное, и он задает вопрос: а откуда же в самом первом орехе или ореховом дереве взялась эта сила? Проявляя чудеса сдержанности, современный человек

¹ Статья написана в рамках выполнения проекта № 96-03-04204 «Разработка концепции и методов виртуальной психотерапии на базе технологий компьютерных виртуальных реальностей», финансируемого Российским гуманитарным научным фондом

отвечает, что орех состоит из маленьких молекул, молекулы — из еще более мелких атомов, а атомы — из совсем маленьких-маленьких, таких, что их ни в какой микроскоп уже и не увидишь, элементарных частиц. Здесь, где у современного человека все вопросы и ответы кончатся, у средневекового человека — только начинаются, и он спрашивает: а откуда в этих элементарных частицах взялась энергия, это во-первых, а во-вторых, каким образом и за счет каких сил из достаточно простых частиц образовались более сложные атомы, из них — еще более сложные молекулы, а из них — невероятной сложности орех, а в-третьих, если элементарные частицы невидимы, то откуда уважаемый и мудрый собеседник о них знает, может быть, эти пресловутые частицы и не существуют, а есть плод порождения уважаемого и мудрого ума?

Чтобы проиллюстрировать этот диалог реальными размышлениями средневекового человека, приведу фрагмент из работ Николая Кузанского.

«Так велика сладость, которой ты, господин, питаешь мою душу, что она всеми силами стремится помочь себе опытом здешнего мира и внушаемыми тобой прекрасными уподоблениями. И вот, зная, что ты — сила, или начало, откуда все, и твое лицо — та сила и начало, откуда все лица берут все, что они суть, я гляжу на стоящее передо мной большое и высокое ореховое дерево и пытаюсь увидеть его начало. Я вижу телесными глазами, какое оно огромное, раскидистое, зеленое, отягощенное ветвями, листвою и орехами. Потом умным оком я вижу, что то же дерево пребывало в своем семени не так, как я сейчас его разглядываю, а виртуально; я обращаю внимание на дивную силу того семени, в котором было заключено целиком и это дерево, и все его орехи, и вся сила орехового семени, и в силе семян все ореховые деревья. И я понимаю, что эта сила не может развернуться целиком ни за какое время, отмеренное небесным движением, но что все равно она ограничена, потому что имеет область своего действия только внутри вида ореховых деревьев, то есть хотя в семени я вижу дерево, однако это начало дерева все еще ограничено по своей силе. Потом я начинаю рассматривать семенную силу всех деревьев различных видов, не ограниченную никаким отдельным видом, и в этих семенах тоже вижу виртуальное присутствие всех мыслимых деревьев. Однако если я захочу увидеть абсолютную силу всех сил, силу-начало, дающую силу всем семенам, то я дол-

жен буду выйти за пределы всякой известной и мыслимой семенной силы и проникнуть в то незнание, где не остается уже никаких признаков ни силы, ни крепости семени; там, во мраке, я найду невероятную силу, с которой даже близко не равнится никакая мыслимая представимая сила. В ней начало, дающее бытие всякой силе, и семенной, и несеменной. Эта абсолютная и всепревосходящая сила дает всякой семенной силе способность виртуально свертывать в себе дерево вместе со всем, что требуется для бытия чувственного дерева и что вытекает из бытия дерева; то есть в ней начало и причина, несущая в себе свернуто и абсолютно как причина все, что она дает своему следствию. Таким путем я вижу, что абсолютная сила — лицо, или прообраз, всякого лица всех деревьев и любого дерева; в ней ореховое дерево пребывает не как в своей ограниченной семенной силе, а как в причине и создательнице этой семенной силы. Дерево, вижу я, есть некое развертывание семенной силы, а семя — некое развертывание той всемогущей силы. Я вижу еще, что, как дерево в семени не дерево, а сила семени, и сила семени есть то, откуда развертывается дерево, так что в дереве не найти ничего, не происходящего из силы семени, так сила семени в своей причине, силе сил, есть не семенная, а абсолютная сила. Стало быть, дерево в тебе, боге моем, есть сам ты, бог мой, и в тебе истина и прообраз его бытия; равным образом и семя дерева в тебе есть истина и прообраз самого себя, то есть прообраз и дерева, и семени. Ты истина и прообраз. Ограниченная сила семени есть сила видовой природы, ограниченная пределами вида и пребывающая в семени как конкретное начало. Но ты, мой боже, абсолютная сила и потому природа всех природ» (Николай Кузанский. О видении бога, 22-24; 1980, с. 46—47. Перевод В. В. Библихина).

Для средневековой философии существование некоей силы в объекте, или в Боге несомненно, собственно, эта сила и переводит объект из небытия в бытие, если этот объект еще не существует, и с помощью этой же силы происходит осуществление поведения, т. е. объект обретает возможность действия (в соответствии или вопреки обстоятельствам, условиям). Для средневекового человека невозможно сказать, что в полне находится Буратино, или что стихотворение находится в голове Пушкина. Нет, Буратино появляется как следствие действия *virtus*'а папы Карло (или Бога), а стихотворение — *virtus*'а Пушкина (или Бога). Именно *virtus* порождает мышление, мышление не находится потенциально в голове чело-

века. Но современные ученые не знают *virtus* как категорию философии, а потому пытаются во всех возможных случаях переводить *virtus* как «возможный».

«Простец. Платон утверждал, что наш ум составляют субстанции делимая и неделимая, — как ты сказал выше, — заключая об этом по способу постижения. Когда ум мыслит по модусу формы, он постигает неделимо, так как вещь, помысленная с точки зрения формы, постигается неделимо. Поэтому в истинном смысле мы даже не можем говорить о «человечностях», но правильно говорим «люди», так как помысленное в модусе материи или в модусе составленного мыслится раздельно. Наш ум есть способность постижения и виртуальное, то есть составленное из всех способностей постижения, целое, следовательно, какой угодно модус, поскольку он является его субстанциальной частью, имеет значение для всего ума. Но каким образом модусы познания являются субстанциальными частями способности, называемой умом, — это, я полагаю, может быть выражено с трудом. Когда ум так или иначе мыслит, тогда его способности понимания, которые являются его частями, конечно, не могут быть акциденциями. Но как они оказываются его субстанциальными частями и самим умом, это труднее всего и объяснить и познать.

Философ. Помоги мне немного, прекрасный простец, в этом трудном вопросе!

Простец. Виртуально ум состоит из способности мышления, рассуждения, воображения и ощущения, так что и сам он в качестве целого называется силой мышления, силой рассуждения, силой воображения и силой ощущения. Поэтому ум состоит из них как из своих элементов, и ум всего во всем достигает свойственным каждому способом. Раз все, поскольку оно существует действительно, находится в ощущении как бы в сплошной массе и нерасчлененно, а в рассудке оно существует расчлененно, отсюда вытекает наиболее выразительное подобие между модусами бытия всего, как оно есть в действительности и как оно есть в уме. Именно, способность ощущения в нас является силой ума и потому самим умом, как какая-нибудь часть линии является линией. Будучи величиной в себе, рассмотренной вне материи, она есть соответствующий пример того, к чему ты стремишься: любая ее часть получает осуществление от целого, и поэтому она относится к тому же самому бытию, что и целое» (Ни-

колай Кузанский, Книги простеца. 140—141; 1979, с. 432—433. Перевод А. Ф. Лосева).

Чтобы показать, что не только Николай Кузанский и его переводчики имели дело с *virtus*, приведу цитату из Сигера Брабантского (ум. ок. 1282).

«Мышление есть, без сомнения, действие, свойственное человеку, и в этом его счастье, как говорится в десятой книге «Этики» (Аристотеля — Н. Н.). Ибо разум, от которого исходит мышление, есть высшая способность (*virtus*) человека и свойствен человеку. Но из того, что мышление есть действие, свойственное человеку, не следует, что субстанция самого человека как сложного существа, от которого исходит мышление, соединяется с другой частью сложного так, как изображение с воском; достаточно, чтобы они соединялись указанным выше образом.

Наконец, должно сказать, что разумная душа есть осуществление тела потому, что, действуя внутри по отношению к телу, она может быть названа осуществлением и формой тела» (Сигер Брабантский, 1969, с. 819. Перевод Г. В. Шевкиной).

В современной науке считается, что все «природные» объекты ведут себя совершенно одинаково, например, два предмета в любое время и в любом месте вселенной притягиваются друг к другу с силой пропорциональной их массам и обратно пропорционально квадрату расстояния. Поскольку гравитационная сила везде и всегда одинакова, а все предметы с точки зрения гравитации неразличимы, одинаковы, тождественны, то все различия предметов друг от друга можно игнорировать. В «естественных» науках напрочь элиминируются внутренние силы (*virtus*) отдельного предмета, а также — время и пространство. Поэтому для определения характера поведения объекта достаточно знать условия, в которых он находится, которые однозначно и определяют траекторию поведения объекта. Онтологизируя это представление, говорят о том, что причина поведения объекта лежит в условиях его нахождения: каковы условия, такова и траектория поведения, при предположении наличия всеобщей (вневременной и внепространственной) силы.

На борьбу с аристотелевской идеей энтелехии была направлена работа Галилея, предложившего модель неневидимизированного поведения объектов. И эта модель стала образцом для построения новоевропейской науки и идеологии

(менталитета) в целом с его либеральными идеями всеобщего и равного права, что онтологически соответствует всеобщей вневременной и внепространственной силе. Справедливость при этом, соответственно, видится как обеспечение равных, т. е. одинаковых, условий деятельности всех людей. А отсюда и борьба с сословиями, богатством, различиями между мужчиной и женщиной и прочими обстоятельствами, нарушающими «всеобщее равенство людей». На этих же онтологических идеалах пытаются конституироваться и так называемые гуманитарные науки, где этот идеал, очевидно, не работает.

Терминологические сложности

Читая переводы работ средневековых философов, постоянно ловишь себя на появлении чувства жалости к переводчикам, когда им приходится переводить отсутствующий в словаре современной философии термин «виртус». Казалось бы, либо надо давать кальку, как это чаще всего и делают по отношению к термину, не имеющему аналогов в тезаурусе современной науки, либо надо проинтерпретировать древнюю концепцию в современных терминах и пользоваться ими при переводе. Например, А. Ф. Лосев, переводя термин *to ti en eipai* как «чтойность» или «символ», предпосылает этому поводу весьма длинные (9300 знаков) разъяснения (Лосев. 1975, с. 704—707).

А вот с термином *virtus* переводчики не проделали такой работы. И объяснение этому только одно — они рассматривали термин *virtus* как технический, не несущий концептуальной нагрузки. А отсюда термин *virtus* может переводиться самыми разными способами: возможный, потенциальный, сила, доблесть. Но то, что такое отношение неверно, говорит тот факт, что в критических случаях переводчики вынуждены давать кальку, поскольку никакой перевод не будет адекватен. И как следствие такого подхода, в текстах переводов вдруг неожиданно появляется совершенно новый термин, по поводу которого ни один автор во всех мне известных случаях не дает никаких разъяснений.

Ситуация разъясняется довольно просто: современная философия не имеет средств мыслить действующие вещи. Это связано с тем, что философия с античных времен работает только с вечными абсолютными сущностями, т. е. с тем, что «существует» и не может концептуализировать события (дей-

ствия), существующие лишь временно и в частичной, а не во всеобщей, форме, или говоря в другом аспекте — деятельном, энергичном; философия не может найти механизм энергетической связи всеобщей абсолютной сущности с активностью единичных предметов.

Но тем не менее, античная философия проблему действия и его энергетического обеспечения фиксировала, хотя дальше этого и не пошла.

Проблема энергии (активности, деятельности) разрабатывалась в Византии, но в аспекте всеобщности, на уровне абсолютных реальностей, при обсуждении теологических проблем, и не рассматривалась в аспекте связи абсолютной энергии и энергии частного действия (Василий Великий, Григорий Палама и другие).

И лишь схоластическая философия вплотную занялась проблемой связи абсолютной реальности и частного поведения. Для обозначения актуальной действующей силы использовался термин *virtus*.

Философия Нового времени, отделившись от теологии и занявшись частными вопросами бытия природы, уже не интересовалась тем, каким образом абсолютная реальность реализуется в частных событиях, просто признав, что такие силы существуют, как например, всемирное тяготение, ядерные силы и проч. А человек и прочие индивидуальные реальности новую философию просто не интересовали.

Новейшая же философия (19—20 вв.) и возникающая так называемая научная психология, даже в их самых гуманистических и экзистенциальных проявлениях, уже не могли, в силу отсутствия адекватных концептуальных моделей, ухватить реальность человека и единичных событий. А потому, наверное, и плохо относятся к схоластике.

Фома Аквинский

Имя Фомы Аквинского является символом схоластического менталитета. К сожалению, работы Фомы Аквинского малодоступны, его наследие мало изучено отечественными философами, поэтому с целью репрезентации некоторых идей Фомы Аквинского я сделаю ряд довольно длинных ссылок. Эти цитаты следует рассматривать как выражение позиции Фомы Аквинского по поводу идеи виртуальности.

«В основе онтологии Фомы Аквинского — восходящая к Аристотелю антитеза «потенциального» (возможного) и «ак-

туального» (действительного). «Потенциальное» — колеблющаяся, неустановившаяся, открытая для перемен незавершенность и постольку несовершенство. «Чистая потенциальность» — материя, «слабейший вид бытия». она характеризуется лишь пассивной восприимчивостью к воздействию извне. «Актуальное» — это реализованность, осуществленность, завершенность и тем самым совершенство. «Актуальна» в своей противоположности материи форма — принцип порядка и четкости: абсолютная актуальность, не допускающая какой-либо потенциальности, — бог, источник всякого оформления. Материя вносит в форму и присущую форме идеальную всеобщность, конкретизирующий «принцип индивидуации». Во всем сущем Фома Аквинский вслед за Аристотелем различает «субстанцию» (сущность) и «акциденции». Онтология Фомы Аквинского, как это вообще характерно для средневековой философии, ценностно окрашена: «сущее и благое есть понятия взаимозаменяемые» (*Summa theologiae* II q. 18, a. 3)» (Аверинцев, 1983, с. 742).

Одна из ключевых проблем средневековой философии — каким образом существуют реальности разного уровня, например, душа мыслящая, душа животная, душа растительная. Современная философия даже и не обсуждает всерьез этот вопрос, средневековая же решала его с помощью категории виртуальности.

«В человеке чувственная, умопостигающая и вегетативная души совпадают. Как это происходит, легко уразуметь всякому, кто поразмыслит над различиями, обретающимися в видах и в формах вещей. Ибо оказывается, что эти виды и эти формы разнятся между собой как более или менее совершенные; так, в мировом распорядке вещей одушевленное совершеннее неодушевленного, животные совершеннее растений, а люди — животных, и в пределах каждого из этих видов выделяются различные ступени. И в связи с этим Аристотель в 8-й кн. «Метафизики» уподобляет виды вещей числам, которые разнятся друг от друга на прибавляемые или отнимаемые единицы. Также и во 2-й кн. «О душе» он уподобляет различные души геометрическим фигурам, из коих одна содержит в себе другую: так, пятиугольник включает в себя треугольник, однако сам выходит за пределы последнего. Подобным же образом умопостигающая душа виртуально содержит в себе все, чем обладают и чувственная душа животного, и вегетативная душа растения. Следовательно, подобно тому как пятиугольная плоскость пятиуголь-

на не потому, что имеет две фигуры одновременно — фигуру треугольника и фигуру пятиугольника (но фигура треугольника излишняя, коль скоро она уже присутствует в фигуре пятиугольника), точно так же Сократ не благодаря одной душе есть человек, а благодаря другой — животное, но он есть и то и другое благодаря одной и той же душе» (Фома Аквинский. Сумма теологии, I, q. 76, 3 с; Антология мировой философии, 1969, с. 848—849).

Ввиду этого следует признать, что в человеке не присутствует никакой иной субстанциальной формы, помимо одной только субстанциальной души, и что последняя, коль скоро она виртуально содержит в себе душу чувственную и душу вегетативную, равным образом содержит в себе формы низшего порядка и исполняет самостоятельно и одна все те функции, которые в иных вещах исполняются менее совершенными формами. — Подобным же образом должно сказать о чувственной душе в животных, о вегетативной душе в растениях и вообще обо всех более совершенных формах в их отношении к формам менее совершенным» (Фома Аквинский. Сумма теологии, I, q. 76, 4 с; Антология мировой философии, 1969, с. 850—851).

Современные философы хорошо понимают проблемы, с которыми сталкивались схоластические философы, и для решения которых вводился термин *virtus*.

«Основной проблемой остается вопрос о том, как возможно образование сложной вещи из элементов, — вопрос, логически коррелирующий с вопросом: как возможно теоретическое построение вещи (понимание)...

Здесь важно уяснить, какому изменению подверглось понятие формы вообще, и субстанциальной формы в особенности. В первом разделе этой главы мы нашли, что понятие формы преобразуется в столкновении с другим, более существенным для средневековья понятием — степеню бытия, действительности качества. Элементарная субстанциальная форма проста, т. е. она более не понимается как телесная форма (пусть даже идеальная), ее субстанциальность означает лишь тождество ее с определением бытия предмета, а это последнее понимается через форму совершенствования, способ действия, характер движения.

Таким образом, субстанциальная форма это не чистый эйдос вещи, а некая существенная форма действительности: качество ее бытия.

Определение четырех элементов стоит поэтому в тесной связи с поисками изначальных (элементарных) качеств-активностей. Активные первокачества должны составлять пары противодействий, чтобы их многообразные сочетания могли давать весь спектр промежуточных качеств. Так истолковываются две аристотелевские пары: теплое — холодное и сухое — влажное. Объединяясь попарно в четырех комбинациях, они образуют акцидентальные формы четырех первоэлементов: жар и сухость огня, холод и сухость земли и т. д. Характерное отличие от Аристотеля сказывается в том, что каждый элемент сам представляет собой субстанциальную форму-качество помимо своих акцидентальных свойств: огонь — огнистость, земля — землистость и т. д.. Субстанциальная форма действует только через свои акцидентальные свойства, которые способны действовать «в силу» (*in virtute*) своей субстанциальной формы. Действующие качества суть «непосредственная причина», а субстанциальная форма «конечная причина».

Сущность вещи, таким образом, определяется как источник и причина ее воздействия на другое (совокупность свойств). Говоря языком этой натурфилософии, субстанциальная форма есть деятельный субъект, активная причина своих акцидентальных свойств-способностей. Являясь основанием своих свойств, она сама не может быть обнаружена в каком-либо особом отношении. Она остается скрытым качеством подобно тому, как подлинный предмет речи (субъект) не выражается полностью в высказывании и не может быть отождествлен с подлежащим предложения. В связи с этим ставился вопрос о том, как же продуцируется субстанциальная форма, например, при образовании сложного «субъекта». Было ясно, что всякому производству новой субстанциальной формы предшествует известное взаимодействие и изменение (*alteratio*) участвующих качеств. «Но сама *introductio* субстанциальной формы происходит не в этом процессе и не обусловлена причинно земными *qualitatis* и *virtutes* — здесь вмешивается... высшая потенция, в качестве которой почти всегда принимались *virtus caeli*, или интеллигенции» (Meier, 1952, S. 13).

Поскольку решение вопроса о том, как соотносятся друг с другом сферы чувственно-воспринимаемого акцидентального существования вещи и его сущностного источника, является основным для развития теоретической установки, мы должны ближе присмотреться к проблематике *mixtio*.

Существовало три формы решения основной натурфилософской задачи, как пребывают субстанциальные формы элементов в едином субъекте смеси. Каждое из этих решений по-новому поворачивает всю систему определений...

Третье решение предложил Фома Аквинский. В работе «Opusculum de mixtione elementorum» и в 24-м комментарии к «О возникновении и уничтожении» Фома развивает свое учение об образовании сложных «субъектов». Каждому возникновению предшествует альтерация материи и полное уничтожение пребывавших в ней элементарных субстанциальных форм. Крайние элементарные качества образуют средние, промежуточные подобно тому, как свет и тьма могут образовывать многообразие промежуточных цветов. Это новое качество — собственное качество смеси — реально не включает в себя крайние качества, но по характеру своей действительности имеет некое подобие (*similitudo*) как одному, так и другому крайнему качеству. Соответственно и субстанциальные формы элементов присутствуют в смеси не субстанциально, а виртуально (*virtualiter*), т. е. по своей действующей силе: как если бы они реально присутствовали. Именно потому, что в смеси некоторым образом присутствуют качества элементов, т. е. агенты первоформы, сама субстанциальная форма смеси есть сложное действие *in virtu* первоформ.

Во всех этих размышлениях мы должны зафиксировать те изменения, которые претерпевает понятие существенной структуры вещи по сравнению с аристотелевским. И прежде всего следует обратить внимание на изменение схемы субъект-предикат. Если для Аристотеля отношение подлежащего к сопутствующему выражается в резком разделении существенной формы, в которой «субъект» может выступить в чистом виде, и совершенно несущественных, приходящих, включающихся признаков и обстоятельств, от которых надо мысленно освободить предмет, то для схоластической натурфилософии картина меняется. Субъект, с одной стороны, не может выступить в «чистом виде» ни в одной из своих акциденций, он всегда остается внутренним принципом действительности, скрытой причиной, проявляющейся только в своих действиях-свойствах, для которых он является основанием и носителем. С другой же стороны, поскольку он осуществляется реально только через совокупность акцидентальных действий, все эти акциденции оказываются в равной степени существенными для понимания сущности. Субстанциальная форма понимается как источник действия, однако действует она

только через акцидентальные качества. Они суть непосредственные агенты, производящие эффект, причина которого находится не в них, за ними, внутри них.

С этим связан второй важный момент. Определенные вещи через качества означает в конечном счете определение ее через систему действий, которые она сама производит или которые она способна претерпевать. Более того, сама субстанциальная форма вещи определена через виртуально присутствующие первокачества: огнистость, землистость и т. д. Т. е. вещь представляет собой по существу систему действий, некий сложный принцип определенной действительности, только отдельные состояния, эффекты и «выступления» которого мы наблюдаем.

Любая форма поэтому полагается потенциальным, возможным продуктом деятельности, ограниченной не структурной жестких вещественных связей, а характером своего внутреннего деятельного принципа, выраженным в активно-качественных характеристиках, т. е. в определениях интенсивности, по произведенному эффекту.

Так изменяется понимание возможного и действительного. Специфическое для схоластики понимание потенции и акта уясняется, может быть, лучше всего при рассмотрении другой близкой пары схоластических категорий, виртуального и субстанциального. Элементарная субстанциальная форма не существует как вещь и, наоборот, в вещи она не существует субстанциально, но только виртуально, как основание некоторой силы, способности, действенности (*virtu*) вещи. Это означает, что действительной актуальностью обладает действие: способ продуцирования, творческий акт, а определенная форма является только потенцией, возможностью данного способа действовать. При этом она тем более актуальна, чем более сама воплощает в себе эту действенность, чем более в ней как бы в скрытой (виртуальной) форме присутствует тайна (вспомним, что создание новой субстанциальной формы есть каждый раз божественный акт) ее создания, чем более, следовательно, она совершенная, чем ближе к шедевру. Шедевр же есть вещь, в которой вещественность как бы полностью растворена в мастерстве.

Понятие вещи, таким образом, содержит принципиальный момент, не данный в определениях самой вещи. Закон произведения (творческий принцип) не дан в определениях тела, как это имело место в пропорциональной гармонии греческого произведения искусства. Для произведения христианского

родового понятия «подобающего», распространяющегося на всю вообще добродетель (*honestas*), и того, которое проявляется в каждом отдельном виде добродетели (*virtus*)» (Цицерон. Об обязанностях. I.28.97; 1979, с. 364).

«Самая главная из всех добродетелей (*virtus*) та мудрость (*sapientia*), которую греки называли *sophia*» (Цицерон. Об обязанностях. 143, 153; 1979, с. 374).

«И если... ум культивирован, если взор его столь пронзителен, что его не могут ослепить никакие заблуждения, он становится совершенным духом, т. е. абсолютным разумом, а это и есть добродетель (*virtus*)» (Цицерон. Тускуланские беседы. V 13, 27—39; 1979, с. 378—379).

«Ведь вся добродетель (*virtus*), пожалуй, сводится к трем вещам, из которых первая состоит в понимании истинной и подлинной сущности каждого явления, их взаимозависимости, их результатов, их генетической связи и причин каждого явления; вторая состоит в умении сдерживать душевные волнения, которые греки называют «страстями» (*pathē*), и подчинять разуму инстинкты, называемые ими *hormai*, третья — в разумном и тактичном обращении с окружающими, чтобы с их помощью в изобилии обладать тем, в чем нуждается наша природа, отвращать грозящие нам неприятности, бороться с теми, кто попытается принести нам вред, и воздать им наказание, которое допускают принципы справедливости и гуманности» (Цицерон, Об обязанностях, II 5, 17; 1979, с. 374).

Но Цицерон иногда забывает, что он должен быть скромным, сдержанным государственным мужем, несущим в себе высшую *virtus*, и в нем просыпается истинный воин-римлянин, для которого нет ничего выше воинской *virtus*: «Вот что запомни твердо: мощь духа и какое-то необыкновенное его величие, которое с особой силой проявляется в презрении к страданию, — это самое прекрасное из всего, что существует на свете, и тем прекраснее, если не ищет публичного одобрения и получает наслаждение в самом себе» (Цицерон. Тускуланские беседы. II 26, 64 1979, с. 377).

В современной западной культуре латинское *virtus* понимается в четырех смыслах. С одной стороны — это моральная ценность, благо (например, в английском языке *virtus* — это добродетель), с другой — некая актуально существующая и действующая реальность, с третьей стороны — как некий артефакт, с четвертой, «виртуальный» — чаще всего синоним потенциального, мнимого, нереального.

Иногда появляющийся в современной литературе термин «виртуальный» просто не воспринимается как несущий определенную смысловую нагрузку, а рассматривается как вольная прихоть автора. Например, при всеобщем признании театрального гения А. Арто его одна из ключевых теоретических идей — виртуального театра — совершенно проигнорирована, а поэтому и сам А. Арто воспринимается как странное и непонятное явление, и его идеи никак не могут быть реализованы. Приведу цитату из его работ, где он пользуется термином «виртуальный».

«Между принципами театра и первоосновами алхимии существует загадочное тождество сущности. Дело в том, что театр, как и алхимия, если рассматривать его принципы и тайные пружины, покоится на нескольких основаниях, остающихся одними и теми же для всех искусств, — основаниях, которые в области духа и воображения направлены на достижение той же эффективности, что в области реального позволяет действительно делать золото. Однако между театром и алхимией существует и более возвышенное сходство, которое с метафизической точки зрения простирается значительно дальше. Дело в том, что алхимия, как и театр, являются искусствами, так сказать, виртуальными, — искусствами, которые не несут в себе ни своей цели, ни своей реальности.

Все истинные алхимики знают, что алхимический символ — это мираж, подобно тому как и театр — это мираж. И эту постоянную отсылку к предметам и принципам театра, которую можно встретить почти во всех алхимических трактатах, следует понимать как чувство (весьма остро ощущаемое алхимиками) тождества, существующего между планом, в котором развиваются персонажи, объекты, образы, — в общем, все, что составляет виртуальную реальность театра, — и тем чисто предполагаемым и иллюзорным планом, в котором разворачиваются символы алхимии» (Арто, 1993, с. 50—52).

Здесь, к сожалению, не место разбирать концепцию виртуального театра А. Арто, отмечу лишь еще раз, что в современном тексте (написан в 1932 году) появилось странное слово «виртуальный» и это прошло незамеченным как театральной, так и философской общественностью.

Можно указать на еще один интересный случай употребления термина «виртуальный» — в современной психологии. Крупнейший советский психолог А. Н. Леонтьев, решая проб-

лету существования высших психических функций и прийдя к выводу, что в веществе мозга они не могут находиться, пишет: «Виртуально мозг заключает в себе не те или иные специфические человеческие способности, а лишь способность к формированию этих способностей» (Леонтьев, 1972, с. 208). Решение на самом деле точно такое же как и у Сигера Брабантского: есть самостоятельная реальность, не сводимая к нижележащей реальности — человеческие способности существуют виртуально относительно субстанционального мозга. Но этот подход в психологии так же, как и все связанное с виртуальностью, остался втуне.

Но сама по себе идея виртуальности, правда, без ее концептуальной проработки в XX веке является достаточно распространенной в различных профессиональных средах: физике, лингвистике, эргономике, искусствоведении и т. д.

Можно, конечно, возразить, что во всех вышеприведенных случаях использование термина «виртуальный» является достаточно случайным, во-первых, а во-вторых, не имеющим отношения к схоластической идее виртуальности и скорее используется как синоним терминов «потенциальный, возможный».

На это можно ответить, что, во-первых, множество случаев применения уже само собой является показательным фактом, а во-вторых, во всех случаях использования термина «виртуальный» имеется в виду потенциальность, имеющая вполне актуальные, реальные следствия, т. е. используется как раз в противовес прямому смыслу понятия потенциальности, которое предполагает, что именно само потенциальное становится актуальным, реальным, а не что потенциальное, оставаясь потенциальным, имеет реальные результаты.

Я склонен считать, что в современном использовании термина «виртуальный» как раз и проглядывают родимые пятна схоластической идеи виртуальности. И обусловлено это как тем, что понятие потенциальности во многих случаях неадекватно описываемым событиям, так и тем, что современным ученым все чаще приходится сталкиваться с явлениями роста, развития, действия, индивидуального события, требующими использования схоластической идеи виртуальности.

Идея виртуальности, на мой взгляд, плавно вошла бы в нашу культуру, но случилось событие, превратившее эту идею в знамя современной культуры. Дело в том, что для обозначения нового компьютерного продукта Жароном Ланье было придумано новое слово: виртуальная реальность. С од-

ной стороны, для языков, возникших на базе латинского, слово «виртуальный» достаточно привычно, и есть масса обыкновенных слов, имеющих один корень со словом «виртуальный». С другой стороны, оно фиксирует что-то нереальное, загадочное. С третьей стороны, в соединении со словом «реальность» получилось довольно необычное словосочетание. Для продвижения на рынке новой продукции это словосочетание оказалось очень удачным. Кампания по расширению рынка сбыта фирмами-производителями была усилена поддержкой нового направления в массовой, прежде всего, молодежной культуре, а также поддержкой культурологических и философских работ по проблеме виртуальности. Ярким примером, такого «промоушин» является книга Т. Лири (Leary, 1994). В этой кампании действительно нет никакого обращения к культурным традициям, в том числе и схоластическим, эта кампания и претендует на создание новой культуры — киберкультуры, или виртуальной культуры. Маркетинговый ярлык «виртуальная реальность» ныне превратился в миф, с помощью которого в виртуальной субкультуре начали интерпретировать все малопонятные явления. Например, таинственная сеть Интернет стала рассматриваться как виртуальная реальность, хотя ни по истории создания, ни по функциям не имеет ничего общего с компьютерными системами виртуальной реальности.

К сожалению, в большей части работ по поводу компьютерных виртуальных реальностей речь идет исключительно о функциональном использовании этих реальностей в различных сферах человеческой деятельности (медицине, обучения, психотерапии и т. д.), идея, категория виртуальности там просто отсутствует. Но идея виртуальности как философская категория начинает уже активно использоваться в современной как западной, так и отечественной философии: Бодрийяр, 1994; Лефевр, 1996; Розин, 1994; Генсаретский, 1995; Шаповалов, 1996; Heim, 1991 и др.

Таким образом, идея виртуальности является сквозной для античной, византийской, схоластической и современной философии, но не до конца проработанной ни в одной из этих философий.

ЛИТЕРАТУРА

- Аверинцев А. А. Фома Аквинский // Философский энциклопедический словарь. М., 1983.
Арто А. Театр и его двойник. — М., Мартис, 1993.

Ахутин А. В. История принципов физического эксперимента (от античности до XVII в.). — М., Наука, 1976.

Бодрийяр Ж. Войны в заливе не было // Художественный журнал, 1994, № 3.

Генсаретский О. И. Процепция и виртуальность в возможных жизненных мирах // Виртуальные реальности в психологии и психопрактике. Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 1. М., 1995.

Леонтьев А. Н. Проблемы развития психики. — М., Изд-во МГУ, 1972.

Лефевр В. А. Космический субъект. — М., Ин-квартио, 1996.

Лосев А. Ф. История античной эстетики. Аристотель и поздняя классика. — М., Искусство, 1975.

Лосев А. Ф. Эллинистически-римская эстетика I—II вв. н. э. — М., Изд-во МГУ, 1979.

Николай Кузанский. Сочинения в двух томах. Т. 1. — М., Мысль, 1979.

Николай Кузанский. Сочинения в двух томах. Т. 2. — М., Мысль, 1980.

Носов Н. А. Психологические виртуальные реальности. — М., Ин-т человека РАН, 1994.

Носов Н. А. Виртуальный человек. — М., Магистр, 1997.

Розин В. М. «Существование» и «реальность»: смысл и эволюция понятий в европейской культуре // Вопросы методологии. М., 1994.

Сигер Брабантский. *Questiones de anima intellectiva* // Антология мировой философии. Т. 1, ч. 2. М., 1969.

Фома Аквинский. Сумма теологии // Антология мировой философии. Т. 1, ч. 2. М., 1969.

Цицерон. Об обязанностях // Лосев А. Ф. Эллинистически-римская эстетика I—II вв. н. э. — М., 1979.

Цицерон. Тускуланские беседы // Лосев А. Ф. Эллинистически-римская эстетика I—II вв. н. э. — М., 1979.

Шаповалов Е. А. (ред.) Виртуальная реальность как феномен науки, техники и культуры. — СПб., 1996.

Heim M. *The Metaphysics of Virtual Reality* // S. K. Helsel, J. P. Roth (eds.). *Virtual Reality: theory, practice, and promise*. Vestport-London, 1991.

Leary T. *Chaos and cyber culture*. — Berkeley: Ronin Publishing, 1994.

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ: ВЗГЛЯД С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ФИЛОСОФА

М. М. Кузнецов

Вошедший в научный, масс-медийный и коммерческий обиход лишь в последние годы термин «виртуальная реальность», несмотря на весьма краткий исторический срок своего существования, тем не менее успел приобрести более чем обширную коннотативную ауру, стал употребляться в столь различных, зачастую мало сопоставимых между собой содержательных контекстах, что сегодня любое обращение к нему требует специального оговаривания того смыслового поля, в котором будет удерживаться и использоваться данное выражение.

В настоящей статье термин «виртуальная реальность» используется в том значении, которое придавалось ему тем, кому приписывается авторство этого словосочетания, а именно Жароном Ланье, американским исследователем и экспериментатором в области конструирования инновативных электронных устройств, вводящих их пользователя в новое измерение существования, в мир информации, в совершенно непривычную для человека дигитальную и интерактивную среду технологически продуцируемых симулякров всего того, что только может быть ему дано в опыте сенсорного восприятия действительности. В то время как первоначально процесс интеграции человеческой особи в измерение «виртуальной реальности» связывался с использованием такой аппаратуры как «шлем», «перчатка» и «костюм», сегодня, когда в глобальной компьютерной сети Internet стало возможным использование различных форматов графической коммуникации, речь вполне обоснованно может идти об экстраполяции понятия «виртуальной реальности» и на сферу межличностной человеческой коммуникации как таковой.

Таким образом, в статье речь пойдет о виртуальной реальности как феномене, самим фактом своего существования обязавшем тем инновациям в области реконструирования матричных условий человеческого чувственного восприятия и межличностной коммуникации, которые явились прямым

следствием поистине взрывоподобного развития информационных технологий в последней четверти XX века.

Происходившее на протяжении всего двадцатого столетия постепенное видоизменение парадигмального для культуры северного полушария в течение последних пятисот лет модуса межчеловеческой коммуникации — коммуникации посредством печатного текста — существенно расширившее пределы «галактики Гутенберга» путем внедрения в повседневный обиход масс таких дистанционных, аудио-визуальных и практически симультанных средств общения, как телеграф, телефон, кинематограф, радио и телевидение, в значительной степени создало предпосылки для почти что безболезненного восприятия обыденным массовым сознанием того потрясения основ искони сложившегося миропорядка, которое ожидало его в последние десятилетия века.

Сегодня подавляющее большинство из нас считает компьютер и весь тот комплекс дигитальных устройств, который сопутствует интенсивному и экстенсивному внедрению в нашу профессиональную деятельность, быт и досуг этого технического изобретения второй половины века, ни в чем принципиально не отличающемся от всей прочей машинной техники, призванной упорядочить и облегчить доступ к имеющемуся в наличии корпусу человеческого знания путем информатизации и дигитализации последнего. Однако уже первое десятилетие поиска более успешных решений привычных проблем при помощи дигитальных и информационных технологий заставило пока еще весьма немногочисленную группу наших современников совершенно иначе взглянуть на, казалось бы, столь хорошо освоенную ситуацию вывода очередного технического новшества из стен научных лабораторий на просторы мирового потребительского рынка.

С точки зрения этого на сегодняшний день очевидного, но уже успевшего достаточно внятно заявить о себе меньшинства (перечень его представителей, бесспорно, следует начинать с Маршалла Маклюэна), человечество сталкивается уже не просто с процедурой технологической популяризации результатов предпринятого в специальной области научного знания эксперимента. Речь идет не о конструировании еще одного ряда артефактов в пределах неизменного и привычного нам порядка бытия, но о внезапно открывшейся возможности технологического конструирования самого исходного условия существования человека и подвластной ему техники, фактуры и текстуры мироздания.

Необходимые предпосылки для подобного рода перехода от продуцирования внутри мира сущей искусственной предметности к процессированию самого мира как артефакта были созданы всем ходом развития естественнонаучного и гуманитарного знания, опыта художественного творчества и техники на протяжении XX века. Получившая в работах французского мыслителя Ж. Деррида наименование «деконструкции», стратегия демонтажа доминантной в течение последнего полутысячелетия парадигмы «проекта модерна» (Ю. Хабермас), мировоззренческой архитектоники и несущих конструкций культуры индустриального общества прослеживается равным образом и в квантовой механике Н. Бора и В. Гейзенберга, и в теории относительности А. Эйнштейна, и в психоанализе З. Фрейда, и в практике художественного авангарда от дадаизма и сюрреализма до современного концептуализма, и в философских исканиях всех тех, кому было суждено определить своими исследованиями интеллектуальный облик уже почти что минувшего столетия. Одним из несомненных результатов столь широкомасштабного применения деконструктивистской стратегии стало выявление модернистской парадигматики, основополагающих для индустриального общества мировоззренческих и сицио-культурных схематизмов в качестве конструкта, функционального лишь в пределах определенной исторической эпохи и утрачивающего свою безусловную значимость при переходе к иному, получившего наименование постмодернистского, периоду в человеческой истории.

В настоящей статье предпринимается попытка эксплицировать суть происходящего в культуре северного полушария парадигмального перелома путем использования концептуальной схемы, отслеживающей последовательное видоизменение доминантной для данного ареала матрицы теоретического и практического освоения структур мироздания. Такой матрицей, с точки зрения автора, является структура линейного текстового нарратива, ведущая свое происхождение от такого первотекста европейской культурной традиции, как «Одиссея» Гомера. Заслуга же выявления данного эпоса в качестве задающего все основные параметры разворачивающегося на земле Европы в течение вот уже двух тысячелетий цивилизационного процесса всецело принадлежит Т. В. Адорно, в одной из глав «Диалектики Просвещения» (1) давшему уникальный и до сих пор еще не оцененный в его значимости анализ истоков нашей культуры.

Воплощаемая на страницах гомеровского эпоса в образе и деяниях «победителя мифа» и «расколдовывателя мира» Одиссея, структура линейного текстового нарратива знаменовала собой не только окончательный разрыв с мифологическим мироощущением, приводящий к утверждению нового, основанного на принципе антропоцентризма миропорядка. С точки зрения той перспективы, которая была задана исследованиями М. Фуко в области «микрофизики власти», становится также совершенно очевидным, что здесь было положено начало конструированию тех механизмов сенсорного восприятия, памяти, самости и коммуникативного опыта, иерархизация которых впоследствии стала обязательным условием признания личности в качестве соответствующей нормативным притязаниям культуры и общества. Утрачивающий весь свой первобытный ужас и очарование, не населенный более в любой точке пространства и времени, иногда и неотразимо прельстительными, мифологическими чудовищами мир, рождающийся в материнской утробе гомеровского эпоса, уже ничем принципиально не отличается от располагающей в пределах гомогенного пространства и эволюционирующей в соответствии с линейным ходом времени вселенной современной науки и обыденного опыта потому, что выстраивается по матрице линейного текстового нарратива, ведающего лишь один тип движения — перехода от предшествующего элемента к последующему.

Утверждающий себя на руинах мифологического мироощущения, универсум по праву именуется «галактикой Гутенберга» (М. Маклюэн), поскольку именно изобретение печатного пресса позволило реализовать тот гигантский нормализационный потенциал, которым с момента ее создания обладала структура линейного текстового нарратива: доступная всем и каждому, печатная книга на века стала тем основным инструментом, при помощи которого осуществлялась дрессура сенсорного аппарата, воображения, памяти, коммуникативного опыта любого человеческого индивида. Наряду с этим массово тиражируемый печатный текст впервые позволил человеку выйти за пределы локальных границ той или иной культуры на простор глобального мироощущения, объемлющего все региональные образования уже по той причине, что все они являются элементами унифицированного пространства и времени.

Рубеж XIX и XX веков стал той переломной точкой, в которой был прерван плавный ход эволюционного развития

«галактики Гутенберга». В ряду многочисленных культурных феноменов, свидетельствовавших о наступлении эпохального «кризиса», особое внимание обращает на себя такое превратившееся за последние сто лет в одну из крупнейших индустрий средство массовой коммуникации, как кинематограф. Первоначально устоявшийся к 30-м годам (в первую очередь в США, Германии и России) жанр визуального нарратива, похоронивший многие по достоинству оцененные лишь сегодня находки раннего кинематографа, имел несомненное сходство со своим именитым предшественником, нарративом литературным, и по праву мог расцениваться в качестве аудио-визуального компонента к линейному нарративу письменного текста. Однако казавшееся всего лишь расширяющим сферу господства линейного текстового нарратива дополнение читателя зрителем уже содержало в себе некоторые моменты, идущие вразрез с основными принципами устройства «галактики Гутенберга».

Здесь в первую очередь следует отметить свойство фильма всегда нести на себе печать времени, быть, по выражению А. Тарковского, «запечатленным временем». Не только документальный, но любой художественный фильм настолько точно, насколько это возможно для механического глаза кинокамеры, воспроизводит общую атмосферу своего времени, что любому дилетанту становится под силу определить дату создания фильма с точностью до десятилетия. Думается, что только с позиций того опыта, который начинает обретать человечество в эпоху информационных технологий, станет возможным ответ на вопрос, какой смысл имело и какую цель преследовало накопление гигантского массива киноматериалов, с фотомеханической дотошностью воспроизводящих образную фактуру уже сброшенных неумолимым ходом ньютоновского абсолютного хронометра в небезызвестную реку забвения десятилетий XX века. Сегодня же можно с уверенностью констатировать, что достигшее в случае кинематографа уровня широкомасштабного технологического процесса репродуцирование «остановленных мгновений» явилось одним из наиболее знаменательных симптомов изменения отношения к абсолютно априорной со времен Канта структуре линейной временной последовательности.

Ничуть не менее симптоматичной является и такая особенность процесса кинематографического производства, как монтаж. Возможность состыковки визуальных образов самых различных точек пространства, приучившая глаз современно-

го зрителя без всяких помех мгновенно перемещаться на гигантские расстояния, совершенно не обращая внимания на пролегающий в реальности между двумя пространственными образами километраж, явно свидетельствует о том, что здесь универалистский потенциал линейного текстового нарратива, позволяющий ему вести рассказ о любой точке вселенной, был использован уже достаточно специфическим образом, позволяющим произвольно монтировать фрагменты пространственного континуума в соответствии с замыслом автора визуального нарратива.

Немаловажным моментом является также и то расширение задействованной в акте восприятия нарративных структур зоны чувственного опыта, которое связано с возникновением звукового кино. Соучастие наряду со зрением также и слуха в процессе восприятия кинонарратива позволило преодолеть то впечатление бросающейся в глаза условности, которое роднило экранное действие раннего кинематографа с действием театральным и перейти к созданию чрезвычайно правдоподобно выглядящего и звучащего изображения совершенно вымышленных персонажей и событий.

Наконец весьма знаменательным в контексте данного краткого экскурса, тезисно характеризующего некоторые основные моменты произошедшей в визуальной практике киноискусства трансформации матрицы линейного текстового нарратива, является свойство киноизображения быть коллективной галлюцинацией или коллективным сновидением. Именно это свойство, на котором основана рекреативная функция кинематографа, вовсе не случайно воспроизводящего в ритуале просмотра обстановку ночного сна, позволило кинопроизводству стать и лидирующей отраслью индустрии развлечений и главенствующим инструментом манипулирования сознанием и эмоциями обывательских масс.

Если теперь сопоставить эти особенности продуцируемого кинотехнологией визуального универсума с теми возможностями, которыми располагают возникшие лишь в последней четверти века информационные технологии, то можно с уверенностью констатировать факт дальнейшего развития последними уже реализованных в первой тенденции. Так например, с полным основанием можно говорить о дальнейшем расширении зоны сенсорного восприятия, задействованной в акте коммуникации с аудио-визуальным артефактом, в случае таких технических устройств, как «перчатка» и «костюм».

стимулирующих разнообразие тактильные ощущения. Не менее очевидным является и то изменение статуса коллективного восприятия какого-либо нарративного сюжета, которое влечет за собой использование глобальной компьютерной сети Internet, позволяющей синхронно видеть и слышать одно и то же людям, физически находящимся в самых разных точках планеты.

Однако подобного рода поверхностное сравнение двух находящихся в отношении прямого генетического родства технологических и культурных феноменов отнюдь не выявляет сути коренного перелома, произошедшего на стыке между аналоговыми, т. е. репродуцирующими происходящее в действительности, системами и системами дигитальными, уже не нуждающимися в привязке к объективной реальности. В качестве единственной на сегодняшний день попытки обозначения такого следует расценивать весьма смутное и расплывчатое понятие интерактивности, покрывающее собой весь сложнейший комплекс проблем, возникших в связи с радикальным изменением статуса реципиента транслируемого нарратива, в связи с превращением его из пассивного читателя-зрителя в активного агента коммуникации, становящегося соавтором и соавтором видимой, слышимой и осязаемой им искусственной реальности.

Применительно к последней совершенно точно передающим ее характер искусственного, технологически процессуемого артефакта, воспринимаемого сенсорным аппаратом человеческого существа в качестве электронного и дигитального аналога реальности объективной, и является термин «виртуальная реальность». По сути дела, его возникновение — как и обозначаемого им технологического феномена — было предсказано М. Маклюэном, еще в 60—70 годах выдвинувшим тезис о расширении и продолжении (extension) нервной системы человека электронными медиа. Однако только начиная с 80-х годов, после смерти пророка электронной эры, в связи со сверхинтенсивным развитием компьютерной технологии и тотальным внедрением ее во все сферы человеческой жизнедеятельности, речь вполне обоснованно могла уже вестись о своего рода тектоническом сдвиге в области межчеловеческой коммуникации и способе взаимодействия человека с окружающим его миром, уподобляемом одними западными исследователями неолитической революции (в данном случае — поолитической) (2), другими — то-

му эволюционному скачку, в ходе которого произошла миграция обитателей мирового океана на поверхность суши (от Аквариум к Террариуму и далее — к Кибернии) (3).

Сопровождающая процесс интеграции информационных технологий в повседневный обиход современного человека волна теоретической и художественной рефлексии тех изменений в опыте восприятия действительности и интерперсональной коммуникации, которые происходят уже сегодня и приобретут невиданные масштабы в самом недалеком будущем, предоставляет читателю и зрителю весь спектр возможных исходов делающего еще только самые первые шаги процесса — от самых оптимистических прогнозов построения объемлющей весь духовный потенциал человечества ноосферы до самых пессимистических предсказаний возникновения расы попирающих все ценности и нормы культуры и управляемых машинным разумом кибернетических организмов. Вполне очевидно, что в данном случае заведомо неприемлемыми являются обе крайности — как крайность ожидания от информационных технологий осуществления «самых заветных» утопических чаяний человечества, так и крайность приписывания им роли разрушителя культуры, поскольку и та, и другая являются всего лишь без всякой меры эмоционально инвестированными проекциями, возникших задолго до данного технофеномена, и к нему на самом деле отношения не имеющих филлий и фобий.

Единственно плодотворным с научной точки зрения в этой ситуации является такой подход, который позволил бы трезво оценить инновативные возможности информационных технологий в деле активизации оставшихся незадействованными ресурсов человеческой психосоматики. Думается, что на разработку такого рода исследовательского подхода ориентирована концепция психологических виртуальных реальностей, представленная Н. А. Носовым в монографии «Психологические виртуальные реальности» (М., 1994), и получившая многоплановую содержательную интерпретацию в работах исследователей, составивших авторский коллектив сборника «Виртуальные реальности в психологии и психопрактике» (Труды лаборатории виртуалистики Института человека РАН, вып. 1, М., 1995).

Попытка установления коррелятивной связи между опытом реальностей, переживаемых в неординарных состояниях сознания (например, достигаемых путем особых психопрак-

тик) и опытом интерактивного взаимодействия с процессируемой информационными технологиями виртуальной реальностью задает чрезвычайно многообещающую перспективу научного изучения реальных потенциалов нового культурного феномена. До известной степени такой подход вводит в русло научного исследования и создает предпосылки для рационального осмысления блестящих, но едва ли аргументированных догадок М. Маклюэна и Т. Лири о том, что именно коммуникация на уровне электронных (электрических) импульсов является естественной средой обитания человеческого мозга, в обыденном опыте ограничиваемого лишь сенсорными данными, поступающими по строго обособленным друг от друга в аппарате восприятия нормализованной человеческой особи каналам пяти органов чувств.

Стремление к освоению простирающейся за пределами обыденного опыта зоны непосредственной сопричастности человека к целостной гармонии мироздания никогда не угасало в нем даже несмотря на «подвиг» Одиссея, устоявшего перед соблазном растворения человеческой самости в озвучившей мелодию космоса пении Сирен. Однако, в отличие от своих предков, использовавших самые различные виды духовных практик и психотехник, открывавших путь прозрения лишь для немногих избранных и табуировавших зону сакрального для остающегося в пределах профанного бытия большинства, современный человек, прошедший суровую школу линейного текстового нарратива, предоставляющего свободный доступ к любым тайнам вселенной всем без исключения, уже не способен решать эту извечную проблему иначе, чем прибегая к экспериментированию с искусственно синтезированными либо заимствованными из обихода «примитивных» культур психоактивными веществами, к нейрологическому изучению структур и функций своего мозга, к конструированию симулятивных реальностей, позволяющих облечь плотью все те фантомы воображения и фантазмы психики человека, которые в течение последнего полутысячелетия неукоснительно дискредитировались в качестве рудиментов донаучного мироощущения и т. д.

И если применительно к последнему случаю выраженном крайней утопической позиции является идея нейроинтерфейса, позволяющая главному герою такого классического для жанра «киберпанка» романа, как «Neuromancer» В. Гибсона вступать в контакт с готовым компенсировать ему невосполнимую в мире реальном утрату — смерть любимого челове-

ка — искусственным интеллектом, то в более прозаической обстановке, в уже привычной сегодня ситуации общения с цифровой вселенной при помощи мыши и клавиатуры можно столкнуться с не менее впечатляющими признаками того, что здесь человек вступает в область неведомого.

Уже сам факт широчайшего использования в информационных системах принципа «гипертекста» (его создателем считается Т. Нельсон, одна из наиболее колоритных фигур в современной киберкультуре (4)) наглядно свидетельствует о радикальном изменении отношения к той структуре линейной последовательности, которая является определяющей для любого феномена «галактики Гутенберга». Современные электронные базы данных допускают мгновенный переход от любых блоков отцифрованной информации к любым другим, даже в том случае, когда они относятся к совершенно различным текстовым нарративам. Так например, имея дело с созданным в формате html (Hypertext Markup Language) «текстом», можно тут же на месте получить относящуюся к выделенным в нем словам энциклопедическую информацию, совершенно не прибегая к поиску данного термина или имени в какой-нибудь Encyclopedia Britannica. Если же принять во внимание то обстоятельство, что подобного рода кросс-референтными «связками» могут быть снабжены в принципе все слова всех существующих текстов, а глобальная компьютерная сеть Internet предоставляет возможность симультанной коммуникации всех ее пользователей со всем распределенным по планете массивом переведенной на электронный носитель информации, то становится ясно, что в данном случае мы имеем дело с технологически продуцируемым аналогом мироощущения, суть которого некогда кратко формулировалась максимой «все есть одно, одно есть все».

Возможность несеквенционального, произвольного доступа (random access) к любому биту электронной информации в корне преобразует столь естественную для нас установку на последовательное, линейное продвижение по текстуре и любого артефакта культуры, и доступного в актуальном восприятии фрагмента окружающего мира. Маршруты навигации по гипертекстовой структуре сети Internet вряд ли могут быть сопоставлены с тем, который был проложен первопроходцем текстового нарратива Одиссеем, открывшим измерение линейного пространственно-временного континуума: практически мгновенный (сегодня осложняемый лишь архаическим состоянием линий связи и недостаточной качественно-

стью компьютерного hardware) переход от любой дигитально репрезентированной точки пространства к любой другой позволяет говорить, скорее, уже о некоей всепространственности даже самого обыденного акта взаимодействия с тем или иным элементом информационного универсума.

Аналогичным образом происходит здесь и изменение отношения к той «улице с односторонним движением» (В. Беньямин), которая является одним из наиболее точных образных воплощений человеческого представления о времени. Уже сам по себе возникающий в ходе интериоризации матрицы линейного текстового нарратива механизм линейно упорядоченной памяти, репрезентирующей в строго хронологической последовательности все имевшие место до настоящего момента события, предоставляет возможность произвольного доступа к любому элементу такого рода непрерывной последовательности — при том, однако, условии, что ни одно из этих событий не может быть актуально переживаемо, а может всего только вспоминаться. Исключения составляют лишь те, которые теорией и практикой психоанализа характеризуются в качестве «вытесненных» из зоны сознания в область бессознательного, или, другими словами, такие события, которые по причине их избыточной эмоциональной инвестированности психосоматическим механизмам нормализованной человеческой особи не удалось перевести из разряда актуально переживаемых в разряд безвозвратно канувших в прошлое. Невротик, одержимый событием, имевшим место в неизвестный ему момент его личной биографии, подвергается психоаналитиком той же процедуре нарративной нормализации, вводящей аберрацию в гомогенный ряд всех прошлых событий его жизни, какой на заре европейской цивилизации был подвергнут гомеровским эпосом исполненный смертельной опасности и неизъяснимого очарования мифологический мир, предоставлявший человеку возможность во всей полноте сенсорного восприятия актуально переживать бесчисленное множество событий, случившихся как правило задолго до его появления на свет. Утрата квалифицируемой культурной норматикой в качестве психопатологической девиации способности полноценного интеллектуального, эмоционального и сенсорного контакта с различными моментами долинейарного, «кругового» времени, некогда реализовавшая себя в практике мистерий, религиозных ритуалов и индивидуального подвижничества, компенсируется сегодня возможностью экзистенциально неангажированного, беспристрастного изуче-

ния любых культурных атавизмов и аномалий психики человека в пределах мортифицирующего бытийную полноту всех, кроме актуального мгновения, моментов времени линейного и нарративного теоретического дискурса.

Вполне очевидная даже сегодня способность информационных технологий к конструированию электронно-дигитальных стимулятивных феноменов, уже по трем основным сенсорным параметрам воспроизводящих любую обстановку любой исторической эпохи, несмотря на пока еще более чем скромные масштабы использования либо в образовательных, либо в чисто развлекательных целях, знаменует собой радикальное видоизменение отношения к разворачивающейся в соответствии с матрицей линейного текстового нарратива структуре мироздания и влечет за собой переоценку статуса привычного нам пространственно-временного континуума как от Бога или природы данного и потому неизменного порядка вещей.

Тенденция к реабилитации не укладывающихся в узкие рамки выстраиваемого по принципу линейного нарратива образа мира и человека, потенциальных ресурсов человеческой психосоматики, наблюдающаяся сегодня повсеместно в культурном ареале северного полушария, своим непосредственным коррелятом имеет ту традицию критически дистанцированного, рефлексивного осмысления исходных предпосылок современного мироощущения, которая сопутствовала процессу созидания социо-культурной парадигмы «просекта модерна» во все времена. Одним из наиболее значимых моментов ее развития являются уже упоминавшиеся исследования М. Фуко, до известной степени предвосхищенные в работах такого представителя Франкфуртской школы, как Т. В. Адорно. Осуществленный тут анализ репрессивных механизмов, посредством которых и по сей день происходит приобщение человеческого индивида к организованным в иерархическую систему нормам и ценностям нашей культуры, впервые предоставил возможность исследования тех «микроструктур» дискурсивных практик, на уровне которых выстраиваются несущие конструкции социальной и культурной общности. И если марксистом Адорно возможность избавления от репрессивной составляющей цивилизационного процесса связывалась с социальным преобразованием общества, основанного на бинарной оппозиции отношений господства и подчинения, а в случае Фуко имел место индивидуально-личностный отказ следовать общепринятым нормам и табу куль-

туры, то в эпоху информационных технологий открывается совершенно новая перспектива не ведущего ни к социальным катаклизмам, ни к перверсиям высвобождения уникального внутреннего мира каждого человека из пут предназначенного для всех, но тем самым и ни для какого объективного порядка бытия.

В этой связи весьма знаменательным представляется обращение философской мысли последних десятилетий к тематике номадизма, во многом теоретически предвосхищающей тот опыт, который становится доступным современному человеку в сфере интерактивного взаимодействия с технологически продуцируемыми дигитальными артефактами. Идеей неокочевничества, возрождающего забытую в период оседлости практику движения по непроторенным путям, в отличие от покорного перемещения по уже проложенным в макро- и микрокосме комфортабельным магистралям линейного текстового нарратива, маркируется момент кристаллизации в предельно насыщенном растворе коммуникативного опыта современного человечества, использующего невиданно широкий спектр технических средств (от факс-модемов, телевидения и спутниковой связи до сверхзвуковой авиации), уже покидающего материнское лоно прежнего мироощущения, нового типа ориентации и в пространстве, и во времени.

Сходства между реализуемым в практике номадизма способом движения и таковым навигации по организованному в виде гипертекста дигитальному пространственно-временному континууму нельзя не заметить: и в том, и в другом случае речь идет о трансверсальном пересечении располагающихся в строгой линейной последовательности элементов как пространственного, так и временного ряда. Возможность двигаться не линейно, но поперечно тем траекториям, в соответствии с которыми выстраиваются структуры объективной действительности, заново открываемая в практике гипертекстового номадизма, распространяется не только на сферу воспринимаемой пятью органами чувств предметности окружающего нас мира. Равным образом возможным здесь становится также и трансверсальное сопряжение различных потоков сенсорных данных, давая возможность восприятию всех параметров сенсорных данных (цвета звука, запаха цвета и т. д.), в отдельных случаях (А. Скрябин, М. Пруст) способствовавшей достижению значительных творческих успехов.

Выход на новые рубежи человеческого миро- и самоощущения, являющийся закономерным следствием происходившей в течение последнего столетия трансформации основных несущих конструкций культуры северного полушария, своей кульминационной точки достигающей в эпоху информационных технологий, неизбежно связан с отказом от ряда метафор, в течение веков вносящих свой вклад в дело построения упорядоченной картины мира. Одной из них является метафора исторического прогресса, эволюционного развития последующих феноменов из предшествующих, своей исходной предпосылкой имеющая представление о времени как о непрерывной линейной последовательности. Уже ставший расхожим постмодернистским клише тезис о «конце истории», несмотря на всю свою поверхностность, все же является симптомом, сигнализирующем о той трансформации понятий тектонического характера, которую сегодня претерпевают фундаментальные принципы ориентации человека в окружающей его действительности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Max Horkheimer, Theodor W. Adorno «Dialektik der Aufklaerung. Philosophische Fragmente», Social Studies Association, New York, 1944; Fischer, Frankfurt am Main, 1969. «Exkurs I: Odysseus oder Mythos und Aufklaerung», S. 50—87.

2. См. Michel Authier, Pierre Levy «Les arbres de connaissances», La Decouverte, P., 1993, p. 92.

3. См. Leary, Timothy. «Chaos & Cyberculture», Berkley, Ronin Press, 1995, а также наш перевод фрагмента «Как я стал амфибией» в: «Художественный журнал», 10, 1996; с. 42—47; «Знание — сила», 1, 1997, с. 19—25.

4. Так напр., именно его идеи, представленные в работе «Literary Machines» (Sausalito, California; Mindful Press, 1990), были использованы при создании информационного сервиса World Wide Web в сети Internet, открывшего доступ к последней миллионам пользователей, не обладающим профессиональной подготовкой программиста.

СУПЕРГИПНОЗ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Л. П. Гримак

На пути воспроизведения все более сложных свойств отдельных объектов материального мира современные технические средства получили возможность решать проблему комплексного моделирования взаимодействия человека с предметной средой окружающей действительности. Речь идет о компьютерных технологиях, получивших название технологий виртуальной реальности.

В аспекте рассматриваемой проблемы термин «виртуальная реальность» (ВР) предполагает наличие некоторого искусственного мира, в который погружается и с которым взаимодействует человек, причем создается этот мир технической системой, способной не только подавать комплексную стимуляцию на его органы чувств, но и адекватно реагировать на ответные речевые и двигательные реакции субъекта. Необходимо отметить, что в явлениях ВР осуществляется известная закономерность функционирования центральной нервной системы, хорошо сформулированная в свое время Х. Дельгадо: «Единственная возможность поддерживать контакт с внешней средой, — отмечал он, — состоит в превращении физических и химических явлений окружающего мира в химические и электрические процессы на уровне наших органов чувств. Мозг вступает в контакт не непосредственно с окружающей действительностью, а только с ее символическим кодом, который передается по нервным путям» (6).

В виртуальной реальности мозг действительно «вступает в контакт с символическим кодом», который продуцируется компьютерной системой по определенной программе и порождает ирреальный мир, существующий лишь в представлении индивидуума.

Функционирующие в настоящее время средства информации используют исключительно зрительные и слуховые модальности сигналов. Известно, что именно эти виды раздражителей оцениваются субъективно как дистантные по отношению к рецепторам, которые они возбуждают. Использование функций кожной чувствительности и проприоцепторных аппаратов субъекта через систему обратных связей, идущих

от порождаемой компьютером виртуальной реальности, и приводит к тому, что она теряет параметр дистантности и переживается как настоящая, «истинная» реальность. Человек входит в новый, техногенно изготовленный мир и его сознание формально «отделяется» от реального мира и переходит как бы в «параллельное» пространство, в иной мир, причем это не только мир созерцаний, но и мир реальных действий и переживаний.

Как нам представляется, поистине «дьявольская» особенность ВР состоит в том, что в ней реально работают обратные связи от нереальных, существующих лишь в математическом пространстве компьютера мнимых объектов. В результате здоровое бодрствующее сознание, погружаясь в ситуацию, порождаемую ВР, вынужденно вводится в состояние тотального галлюцинаторного процесса. Такого рода воздействия на психику человека, если они проводятся без врачебного контроля, нельзя считать в полной мере безвредными. Во всяком случае, до настоящего времени эти явления были свойственны особым состояниям психики, возникающим в результате заболеваний или употребления некоторых наркотических веществ.

Ретроспективно оценивая генетическую природу и функциональную роль галлюцинаторных компонентов в психической деятельности человека, можно говорить о том, что многообразные гипнотические феномены были первыми произвольно формируемыми и управляемыми явлениями виртуальной реальности.

Поэтому многовековой опыт эмпирической и научной гипнологии дает основание строить определенные суждения о некоторых психофизиологических аспектах использования технологий ВР.

Важнейшим обстоятельством этого плана, на наш взгляд, является использование технологий ВР в психотерапии, которая тем самым превращается из преимущественно врачебного искусства в достаточно точную медицинскую науку. Уже в первых работах методического плана было обнаружено специфическое действие ВР — формировать особые состояния психики (7). Соглашаясь с тем, что переживания в ВР по силе и реалистичности вполне могут сравниться с психоделическими воздействиями (7, 9), авторы, тем не менее, не касаются детального анализа влияния различных технологических аспектов ВР на формирование самого гипнотического состояния и эффективность суггестивных воздействий.

С этой точки зрения необходимо различать две стороны психофизиологического явления, объединяемого понятием «гипноз». Первую из них представляет формирование самого измененного состояния психики, наличие которого подтверждается различной степенью выраженности необычных феноменов (амнезией, галлюцинациями, анестезией и пр.) и которое служит своеобразным «рабочим фоном» для осуществления лечебных внушений или коррекции иного плана.

Вторая сторона гипноза подразумевает реализацию специальных приемов внушения, технология которых сама по себе может быть достаточно сложной (как например, способ «взмаха» при нейролингвистическом программировании) для достижения определенной функциональной коррекции.

Применительно к использованию технологий ВР для совершенствования методов гипнотизации, следует иметь в виду, что необычайное богатство этих методов, тем не менее, основывается на трех способах стимуляции: воздействиях на анализаторы, речевом раздражении и смешанных приемах, включающих два предыдущих.

Если рассматривать методы гипнотической стимуляции каждого из анализаторов в порядке возрастания его функциональной сложности, первым, наиболее простым и филогенетически наиболее древним, является тактильный анализатор. Его гипногенная роль исключительно велика. В. Л. Райков полагает, что даже сам процесс развития Вселенной, так же как и процесс эволюции жизни, связан с непрерывным контактно-информационным обменом, откуда берет начало способ контактной помощи живому существу и тактильное лечение (8).

Как бы то ни было, так называемые пассы, то есть слабые однообразные повторные раздражения, представляют собой ранний классический способ гипнотизирования. Широко известна положительная реакция, близкая к просоночной, у всех животных при поглаживании и почесывании кожи.

Поскольку кожный и двигательный анализаторы в коре головного мозга расположены рядом, при воздействии пассивно на кожный анализатор положительно индуцируется и соседний — двигательный анализатор. Именно этот процесс лежит в основе гипнотического феномена каталепсии.

В технологиях виртуальных реальностей появляется возможность оперативно определять и устанавливать наиболее эффективные параметры тактильных воздействий (по силе, продолжительности, частоте и т. п.), а также предпочти-

тельные участки раздражения на теле гипнотизируемого. Во многих работах было установлено, что оптимальный ритм тактильных (в том числе температурных) воздействий, способствующих развитию релаксации и гипноидных состояний, задается индивидуальным характером дыхания субъекта.

Что же касается местоположения раздражаемых участков, то предпочтение отдается таким местам, как область вокруг глаз («тепловые очки»), полоска кожи вдоль позвоночника («бегущая тепловая дорожка»), поверхность предплечий.

Преимущество технологий ВР состоит в том, что они позволяют модулировать ритмичные тактильные воздействия нужными пороговыми или подпороговыми сигналами и добиваться дополнительных функциональных эффектов, получить которые иными путями бывает практически невозможно.

Следующим более сложным видом гипногенной стимуляции являются воздействия на слуховой анализатор. Хорошо известно успокаивающее, усыпляющее действие таких раздражителей, как шум дождя или морского прибоя, стук колес поезда и многих других монотонных звуков. Компьютерная техника формирования и подачи звуковых стимулов гипногенной направленности обладает необычайно широкими возможностями этого плана и надо полагать, что они еще будут уточняться в последующих исследованиях.

Воздействия на зрительный анализатор представляют, пожалуй, наиболее распространенный прием гипнотизирования. И в этом случае функциональное утомление (перевозбуждение) данного анализатора также выступает в качестве мощного гипногенного фактора, простейшие филогенетические механизмы которого действуют уже в животном мире. Известно, например, что яркое освещение паутины повергает паука в своеобразную каталепсию. Таким же образом действует сильный свет автомобиля на зайца и т. п.

Несколько более сложный механизм гипнотизации, как у животных, так и человека, представляет действие зрения. Некоторые хищные звери, змеи и рыбы обладают способностью взором обездвиживать свои жертвы, находящиеся на определенном расстоянии. Не так уже редко встречаются и люди, глаза которых производят сильное гипногенное действие. В литературе содержится много упоминаний о сковывающем взгляде Ивана Грозного, Г. Распутина и других исторических лиц.

Необходимо отметить, что у животных гипногенное действие взгляда определенных хищников объясняется генетически наследуемыми механизмами реагирования на сумму внешних признаков. У человека же, как считал К. Г. Юнг, аналогичные эффекты вызывает подсознательно проявляющийся архетипический образ мана-личности: колдуна, мага, жреца, богочеловека и т. п. Именно этот принцип, как показано ниже, используется при долгосрочных кодированиях членов различных псевдорелигиозных сект криминальной направленности.

Технология ВР обладает необычайно широкими возможностями разнообразной гипногенной стимуляции зрительного анализатора не только элементарного характера (функционально утомляющей параметрами яркости, частоты, контрастности и т. п.), но и визуального порождения практически любого образа мана-личности, от имени которого проводится гипнотизирование.

Словесное воздействие является специфическим методом гипнотизирования для человека. В свое время И. П. Павлов показал, что вторая сигнальная система (слово, речь во всех ее формах), отражая социальную и трудовую сущность человека, является основой сложной системы «межлюдской сигнализации».

Преимущество компьютерных технологий гипнотизации состоит в том, что в ходе сеанса они позволяют диагностировать реакцию гипнотизируемого на проводимую стимуляцию и корректировать последнюю, добиваясь наиболее результативных ее параметров. Таким образом, в зависимости от индивидуальных свойств гипнотизируемого может меняться сила звука речевого воздействия, темп, тембр и некоторые другие его характеристики. В каждом конкретном случае рабочий диапазон программ будет определяться субъективным и объективным статусом гипнотизируемого, оцениваемым по системе обратных связей.

Рассмотрев приемы гипнотизирования, которые будут использоваться в технологиях ВР, необходимо более подробно обсудить и психофизиологические свойства того диапазона особого состояния психики, который обычно используется в качестве «рабочего фона» для внедрения и закрепления необходимых суггестивных программ. Целесообразность такого анализа определяется новыми возможностями средств ВР, которые они приносят в технику суггестии.

Многие авторы, практикующие гипноз, давно заметили, что формированию собственно гипнотического состояния предшествует так называемое «нейтральное состояние», в котором теряется различие между главным и второстепенным: все внутренние побуждения становятся совершенно равнозначными и сам субъект не может (и с удовольствием не хочет) делать какой-либо выбор. Такого рода кратковременные состояния имеют место при отсутствии у субъекта программы действия, когда психика оказывается не включенной в какой-либо конкретный алгоритм функционирования. Именно «нейтральное состояние» психики, таким образом, является исходным нейрофизиологическим субстратом гипноза.

Д. Гриндер и Р. Бэндлер рекомендуют использовать эту психофизиологическую закономерность в повседневной практике гипнотизирования посредством неожиданного нарушения стереотипа выполняемого субъектом действия (5).

Исследуя специфику сверхмедленных электрофизиологических ритмов мозга, Р. А. Аладжалова установила, что принцип временной разобщенности функциональных связей лежит в основе образования новых форм клеточных объединений при изменении психических состояний человека. Было показано, что в самом общем виде гипноз отличается от бодрствования работой мозга, осуществляющейся при помощи других функциональных связей между нервными центрами. Однако, что важно в связи с вышесказанным, переключение на другие функциональные связи осуществляется через период относительной разобщенности в работе областей мозга, в бодрствующем состоянии работавших в режиме более жесткого детерминированного взаимодействия. Без такой разобщенности и разрушения устойчивых связей бодрствования было бы невозможным формирование новых сочетаний функциональных связей, обеспечивающих устойчивое гипнотическое состояние (1).

Все сказанное выше приобретает значительный интерес в связи с тем, что технологии ВР позволяют легко вызывать функциональное разобщение согласованно работающих областей мозга и, разрушая привычный алгоритм их деятельности, формировать «психическую растерянность», то есть, то самое «нейтральное состояние», на базе которого образуется гипноз. Поскольку феномен ВР создается совокупностью стимулов различной модальности, то «нейтральное» состояние, как функциональное разобщение нервных центров, может быть легко сформировано посылкой на соответствующие ана-

лизаторные системы противоречивой нервной сигнализации. Технологии ВР позволяют это делать легко, так как пользователь ВР практически бывает выключен из окружающей действительности и воспринимает сенсорную импульсацию, которая готовится компьютером по специальной программе.

Таким образом, если обычные традиционные приемы гипнозизации основываются на постепенной активизации в долговременной памяти гипнотизируемого энграмм, содержащих признаки ранее пережитых нейтральных, а затем и дремотных состояний, то технологии ВР позволяют продуцировать эти признаки посредством подачи на органы чувств специально «приготовленной» нервной импульсации. Получается, что гипноз в психическом пространстве ВР формируется не столько под влиянием речи, сколько под непосредственным воздействием первосигнальных раздражителей и в этом отношении больше напоминает формирование наркотического сна.

Именно это обстоятельство дало нам основание рассматривать технологию реализации суггестивных программ в пространствах виртуальной реальности как особый вид психофизиологического воздействия — супергипноз.

Нет сомнения в том, что этот вид психического программирования станет качественно новой формой психотерапии с необыкновенно широким диапазоном лечебно-коррекционного действия. Особое значение имеет то обстоятельство, что в систему воздействующих факторов естественно и органично могут быть внедрены приемы нейролингвистического программирования и в этом случае эффективность каждого из методов многократно возрастает. Аналогичным образом, несомненно, будет повышаться эффективность и других психотерапевтических методов, обогащенных возможностями технологий ВР. Даже такой сложный и «трудный» вид терапии, как психоанализ, при сочетании технологий ВР с возможностями компьютерного психосемантического анализа переходит из разряда врачебного искусства в математически выверенный лечебный способ.

Суммируя все сказанное выше, можно перечислить ряд следующих несомненных преимуществ, которыми будет обладать супергипноз виртуальной реальности, реальные черты которого просматриваются уже сегодня:

1. Появления возможности введения в гипнотическое состояние любого человека, изъявившего согласие на проведе-

ние данной процедуры. Иными словами, супергипноз со своими специфическими психотехнологиями делает гипнабельным каждого человека. Надо сказать, что стопроцентная гипнабельность пациентов — это самая «радужная мечта» каждого гипнотизера всех времен.

Известно, что даже З. Фрейд в свое время отвергнул лечебный гипноз потому, что он оказался «непонятен» и не мог применяться в широких масштабах из-за малого процента гипнабельных пациентов. Французский психотерапевт Д. Лагаш считал, что именно последнее обстоятельство послужило для Фрейда причиной создания психоанализа и полного отказа от гипноза, ибо, писал автор, «если бы все пациенты были гипнабельны, психоанализ вовсе не появился бы» (10). Стопроцентная гипнабельность пациентов при использовании технологий ВР становится возможной потому, что в данном случае, как уже говорилось, имеются все условия для формирования «нулевых состояний» психики, в пространстве которых легко кристаллизуются любые модификации гипноза.

2. Использование психотерапевтических «прогулочных» фильмов ВР для имитации сновидческой деятельности и путешествий в виртуальные миры в целях «отрегулирования» возникших у субъекта «неразрешимых» проблем, то есть для устранения застойных очагов возбуждения в центральной нервной системе.

В семидесятых годах текущего столетия американский психолог П. Гарфилд подробно исследовала влияние целенаправленно программируемых в гипнозе ночных сновидений на самочувствие и здоровье испытуемых. Было установлено, что таким образом можно не только улучшать эмоциональное состояние пациентов, но в известной степени разрешать и проблемы, накапливающиеся у них в течение дня. «Придем ли мы в конце концов к «виртуальной реальности» виртуальных снов?» — вопрошает автор и здесь же дает ответ на свой вопрос. Возможно, следует подождать до XXI века, считает Гарфилд, чтобы увидеть помогут ли новые технологии лучше понять наши сны. Во всяком случае, программы для управления сновидениями могут стать очень популярными» (3).

Исходя из опыта собственной психотерапевтической практики, можно предполагать, что особо положительное эмоциональное воздействие будет оказывать своеобразные «прогулки-полеты» в виртуальном пространстве, как это нередко бывает и в естественных ночных сновидениях. К этой же группе

следует отнести и ВР-фильмы с продуцированием различного рода музыкально и тактильно оформленных абстрактных визуализаций.

3. Технологии ВР в целях многократного усиления суггестивного воздействия позволяют вводить в коммуникативный процесс любую реальную или мифологическую личность, являющуюся носителем сакральных качеств. К. Г. Юнг такого рода персону именовал мана-личностью и представлял ее в виде доминанты коллективного бессознательного, как архетипа героя, вождя, колдуна, знахаря, святого, властелина людей. Суггестивная мощь такого архетипа весьма велика, так как он представляется провозвестником истины в последней инстанции. В недавних исследованиях установлено, что жесткое программирование членов некоторых псевдорелигиозных сект и проводится с использованием сакральных образов Бога, Матери Божьей, Святых Покровителей (4). Такого рода кодирование чаще всего носит практически необратимый характер. Важной особенностью компьютерных техник суггестии является возможность не только воспринимать словесные внушения, исходящие от сакральной личности, но и общаться с нею в живом диалоге, ощущать этот контакт буквально физически.

4. Совершенно новый вид психотерапии компьютерная техника открывает в связи с обеспечением возможности аутокоммуникации личности в виртуальном пространстве, когда субъект может эмоционально и интеллектуально взаимодействовать с собственным образом. Понятно, что такого рода общение предполагает проведение соответствующей предварительной работы по отбору документов и материалов для формирования собственного виртуального образа.

Г. Н. Васильев с соавт. считает, что общение с собственным образом позволит в сверхъяркой форме, используя максимально полное отражение внешнего вида: мимики, походки, осанки, голоса, особенностей психики, возможных изменений личности, показать, как человек будет реально выглядеть, если будет вести тот или иной образ жизни (с точки зрения медицинских показаний, учета его привычек, социального статуса, получения образования и т. п.). Ведь одно дело, когда в качестве примера показывают кого-то, другое — когда самого человека, да еще в весьма красноречивой возможности общения с самим собой (2).

И действительно, данный принцип общения с собой в виртуальном пространстве можно считать одним из специфич-

ческих средств в комплексном лечении алкогольной и наркотической зависимости. Надо полагать, не многие пациенты смогут спокойно контактировать с собственным двойником, все более пьянеющим под влиянием очередной дозы алкоголя. Нам представляется, что такого рода «виртуальное кино» должно быть обязательным начальным этапом в лечении всех токсикоманий.

В заключение следует рассмотреть и возможные осложнения, которые может провоцировать данный вид полимодального воздействия даже в том случае, когда оно проводится с лечебными целями.

В иностранной печати в связи с началом внедрения технических средств ВР в повседневную жизнь высказываются небезосновательные опасения, сможет ли человеческая психика безболезненно приспособиться к пребыванию в кибернетическом пространстве, будет ли оно для нас безвредным, не отступит ли реальный мир под натиском иллюзорного?

Несомненно, в виртуальном мире действуют свои специфические ограничения, которые во многом определяются индивидуальными особенностями психики человека и которые сегодня еще во многом не ясны. Не исключено, что при продолжительных и регулярных действиях в пространствах виртуальных реальностей у человека с истерондными чертами характера могут формироваться соответствующие манеры, проявляющиеся предпочтением символического мира реальным событиям жизни.

Не отрицая наличия некоторых достаточно мощных отрицательных потенциалов, имеющихся в психоиндустрии виртуальной реальности, мы, тем не менее, не склонны драматизировать складывающуюся ситуацию и вот почему.

Виртуальный мир всегда являлся определенной частью естественно воспринимаемой психической реальности. Обыденным и привычным для человека миром виртуальной реальности являлись иллюзорные образы, возникающие в сновидениях, призванные продуцировать полезный психофизиологический эффект — настраивать функциональные системы организма спящего к активности, планируемой после пробуждения.

Самой первой искусственной знаково-культурной системой организации психики, которая начала взаимодействовать не с реальными предметами, а их символами, явилась первобытная охотничья магия, создавшая «вторую реальность». Вклю-

чаясь в обслуживании различных задач, «вторая реальность» расширяла манипуляторные приемы и символические аксессуары человека.

Достаточно стремительное расширение сферы виртуальных реальностей у человека произошло с появлением слова «сигнала сигналов» (по И. П. Павлову), которое начало создавать в психическом пространстве великое множество иллюзорных, призрачных миров.

С тех пор исторический процесс сопровождается характерной тенденцией: взаимодействие человека с окружающей реальностью все больше опосредуется его активностью в сфере символической деятельности. Это происходит потому, что объекты природы в качестве носителей информации представляют собой весьма несовершенные и неудобные для пользования системы и потому человеческий гений научился отделять и фиксировать актуальную информацию на искусственных носителях. И поскольку нервная система взаимодействует не с «реальными предметами, а с их информационным кодом», в подавляющем большинстве случаев такой опосредованный способ взаимодействия с подлинной жизнью оказывается более совершенным. В настоящее время не имеется никаких оснований для того, чтобы сложившаяся тенденция прервала свое действие.

ЛИТЕРАТУРА

1. Аладжалова Н. А. Психофизиологические аспекты сверхмедленной ритмической активности головного мозга. — М., 1979. С. 166—167.
2. Васильев Г. Н., Игнатьев М. Б., Чефранов А. С., Шаповалов Е. А. Виртуальная летопись семьи // Технологии виртуальной реальности. Состояние и тенденции развития. М., 1996. С. 146.
3. Гарфилд П. Творческое сновидение. — Спб., 1996. С. 28.
4. Гримак Л. П. Вариант скрытого гипнотического программирования в привлечении новых членов псевдорелигиозной секты. Проблемы использования нетрадиционных психофизиологических методов в раскрытии преступлений. Сб. научных трудов ВНИИ МВД России. — М., 1995. С. 115.
5. Гриндлер Д., Бэндлер Р. Формирование трансa. — М., 1994. С. 70.
6. Дельгадо Х. Мозг и сознание. — М., 1971. С. 156.

7. Ермаков С. Э. Способы построения некомпьютерной виртуальной реальности и проблемы учета некоторых специфических аспектов окружающей среды при работе с VR-технологиями // Технологии виртуальной реальности. Состояние и тенденции развития. — М., 1996. С. 133.

8. Райков В. Л. Научно-практические аспекты народной медицины. Часть I. — М., 1995. С. 108.

9. Розин В. М. Области употребления и природа виртуальных реальностей // Технологии виртуальной реальности. Состояние и тенденции развития. М., 1995. С. 57.

10. Lagache D. Le probleme du transfert // Revue francaise de psychoanalyse. 1952; 16, p. 7.

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ ПРЕСТУПНИКА

Ю. М. Антонян

Изучение конкретных случаев совершения насильственных преступлений, особенно убийств, уже давно показало, что некоторые преступники в период, непосредственно предшествующий преступлению, во время самого совершения и сразу после него находятся в особом психологическом состоянии. Эта особенность заключается в том, что в указанные отрезки времени человек выходит из данной реальности, по крайней мере, частично, и оказывается в новом для себя измерении — виртуальном. При этом ни выход из настоящей действительности, тем более частичный, ни переход в новое качество чаще всего не осознаются им — я не имею в виду здесь случаи сильного алкогольного опьянения или явно болезненного расстройства, не вызывающего сомнения в неизменяемости субъекта, хотя и в двух последних случаях обретение виртуального состояния может составлять их смысл и содержание.

Я полагаю, что виртуальные состояния преступников не тождественны дереализации, которая возникает иногда при депрессиях, характеризующийся тягостным переживанием утраты реальности с окружающим миром и часто сочетающийся с деперсонализацией (деперсонализационно-дереализационный синдром). У субъекта, переходящего в другое измерение (или другое состояние), обычно не бывает никаких тягостных переживаний, поскольку, как следует из моих конкретных наблюдений, он обычно не сознает такое перемещение. Во многих случаях без усилий с его стороны он переносится в другую плоскость и не всегда способен дать вразумительные объяснения по поводу того, благодаря чему произошел подобный переход и каковы были его переживания в момент перехода и после. Более того, что очень важно заметить, человек иногда вообще не осознает, что был выход из казалось бы навечно заданной сферы бытия. Это может свидетельствовать о том, что он не привык к виртуальному состоянию, очень слабо или вообще не распознает его, не ощущает изменений своего личностного статуса. Тем не менее,

как я попытаюсь показать ниже, некоторые пояснения относительно своего состояния и связанных с ним переживаний отдельные лица все-таки смогли дать.

Можно сказать, что виртуальная проблематика не совсем чужда уголовно-правовым наукам криминального профиля. Еще в 1973 г. видный советский правовед Т. Г. Шавгулидзе одно из своих монографических исследований посвятил проблемам аффекта, его проявлениям, его влиянию на различные формы преступного поведения, и в связи с этим — вопросам уголовной ответственности. Разумеется, в работах Т. Г. Шавгулидзе понятие виртуальности не использовалось, однако многие его высказывания свидетельствуют о том, что именно виртуальные или, скорее, близкие к ним состояния имелись в виду в работах этого исследователя. Ссылаясь на Д. Н. Узнадзе, он считал, что аффект — это эмоциональное переживание, характеризующееся высокой интенсивностью. Как критическая точка переживания, аффект возникает внезапно. Сильное впечатление вызывает бурную реакцию, которая благодаря высокой интенсивности овладевает всей душевной жизнью индивида. Актуальное содержание в сознании почти исчезает, иногда субъект даже теряет сознание и тогда появляется какая-то пустота. Вслед за этим вскоре следует бурное течение представлений. Они всецело соответствуют содержанию аффекта: то, что несовместимо с аффектом, изгоняется из сознания. Пока аффект существует, на течении всех представлений лежит его печать, он господствует над всеми.

Придерживаясь принятых в психиатрии и праве деления аффекта на физиологический и патологический, Т. Г. Шавгулидзе приводит характерные приметы той и другой форм: физиологический — средняя интенсивность, соответствие с вызывающим фактором, незначительное изменение сознания (сужение сознания), несдержанность, несвязанность ассоциативных идей, сохранение воспоминаний, активная слабость; патологический — сверхинтенсивность, несоответствие вызвавшей причине, изменение сознания до полного помрачения, потеря способности отдавать отчет в своих действиях, бессвязное сочетание идей, амнезия, патологический сон (Шавгулидзе, 1973).

Виртуальные состояния преступников чаще всего удается наблюдать криминологам и криминалистам, имеющим некоторую клиническую практику и изучающим уголовные дела.

Все случаи указанных состояний я грубо и условно мог бы разделить на две группы: те, которые не ожидалось и о которых до определенного времени человек даже не подозревал; те, которые уже переживались и зафиксированы в психике в качестве весьма желаемого явления. Хотя привычка к ним и не наступает, но сохраняется стремление к повторению приятных ощущений. Надо сказать, что и те, и другие состояния наблюдаются не только при совершении корыстных, но и насильственных преступлений, не только при совершении единственного преступления, но и ряда однотипных, многоэпизодных, так называемых серийных преступлений.

С первым вариантом виртуальных состояний я неоднократно сталкивался при психологическом обследовании лиц, совершивших убийства членов семьи и родственников, причем жертвами бывали несколько человек, в том числе дети. Даже не находясь в состоянии сильного или среднего опьянения, убийцы могли лишь в самых общих чертах рассказать о том, что произошло. Примечательно, что это часто были рассказы человека как бы со стороны, не очень причастного к событию, не включенного во все его обстоятельства. Сами события, их последовательность, время и особенности протекания излагались в самом общем виде, виденные как бы сквозь туман, очень часто со слов очевидцев, сотрудников милиции или следователей. Иногда выпускались очень важные детали и вообще многое зависело от формы и последовательности постановки вопросов допрашиваемому. Важно отметить, что обвиняемых (осужденных) в очень редких случаях можно было заподозрить во лжи и желании уйти от ответственности: они все время признавались в содеянном, не отрицали свою вину.

Главное — они не понимали (разумеется, далеко не все), что и как произошло, но при этом осознавали и описывали все факты длительного семейно-бытового конфликта, правильно оценивали криминогенное значение этих фактов.

Поскольку обвиняемые (осужденные) не понимают, как все случилось, они иногда пытаются сослаться на потусторонние силы — домовых, ведьм, злобных старух и т. д. К., который обвинялся в убийстве из охотничьего ружья жены и семилетнего сына, объяснял, что он пытался защитить их от полчищ демонов и злых чертей, а когда это не удалось, застрелил их, чтобы они не попали к «врагу».

«Врагов» он во множестве ощущал в своем доме и вблизи него. Рассказ убийцы (он был признан вменяемым) подтверждался достоверными данными, в частности обилием следов пуль и стрелянных гильз, когда он почти всю ночь отстреливался от «врагов».

Из числа тех, кто уже испытал виртуальные состояния, я бы особо выделил карманных воров, сексуальных убийц и убийц из бандитских групп.

Первые из них составляют особую категорию людей, ведущей чертой личности которых является компульсивное влечение к острым, эмоционально насыщенным ситуациям, участие в захватывающей игре, каковой является карманная кража. Я много раз беседовал с карманниками, которые не могли никак объяснить, какая неведомая, но мощная сила толкает их на совершение карманных краж, но они весьма красноречиво описывали те исключительные, поистине блаженные состояния, которые они испытывали, полностью окунаясь в атмосферу кражи. Это воры-игроки, их можно встретить и среди квартирных воров, постоянно крадущих расхитителей и взяточников. Некоторые из взяточников и расхитителей участвуют в совершении преступлений не потому, что нуждаются материально, не потому, что связаны обшей порукой с такими же как они, а потому, что их неодолимо влечет сама игра. Подлинные мотивы им не открыты.

Вообще для всех корыстных преступников характерен общий высокий уровень тревожности, носящий ровный, а не скачкообразный характер, что позволяет им чувствовать опасность и дает возможность избежать ее. Карманные же воры, попав в «любимую» ситуацию, становятся глухи к опасности. Оберегающий их механизм отключается.

Особенно значимы в виртуальных состояниях преступников личностные изменения. Ничтожный клерк, сексуальный неудачник и импотент Чикотило, который постоянно подвергался насмешкам и насилию, даже на работе, даже в семье, во время убийств превращался в могущественного царя леса, хозяина жизни. Он часами ходил по лесу с отрезанными им частями тела, которые физически подтверждали его силу и власть. Сексуальный неудачник и девственник Головкин, одинцовский вампир, ощущал себя в специально вырытом бункере подлинным властителем жизни трепещущих от страха мальчишек, которых он ради своего торжества подвергал нечеловеческим пыткам.

Виртуальные исследования в криминологии могут иметь огромное научное значение в плане объяснения преступного поведения, квалификации преступлений и исправления виновных.

ЛИТЕРАТУРА

Шавгулидзе Т. Г. Аффект и уголовная ответственность. — Тбилиси, 1973, с. 47, 51.

МОЖНО ЛИ МОДЕЛИРОВАТЬ РАЗВИТИЕ?

И. Г. Корсунев

Возможные пути моделирования развития рассмотрим на примере компьютерной игры «Жизнь», разработанной Дж. Хатером [Конюзах 1].

Суть игры заключается в том, что на доске, разделенной на клетки (а доска бесконечна и по вертикали и по горизонтальной), делается «посев» в форме первоначальной фигуры, состоящей из отдельных фишек, расположенных в каком-то порядке. Каждая фишка занимает одну клетку. Развитие на доске происходит в соответствии с «генетическими» законами Конюза, заданными им в общем произвольном, однако, в соответствии с рядом ограничений.

Суть их заключается в следующем.

— **Выживание.** Каждая фишка, у которой две или три соседи, выживает в следующей поколении.

— **Гибель.** Фишка, у которой больше трех соседей, погибает от «перенаселенности» и снимается с доски. Фишка, покрывает которой нет соседей или только одна соседка, — умирает от одиночества.

— **Рождение.** Если число фишек, с которыми граничит каккая-нибудь пустая клетка, в точности равно трем (не больше и не меньше), то на этой клетке рождается новая фишка. Если число фишек, то есть следующим ходом на нее ставится одна фишка.

Гибель и рождение всех «организмов» происходит одновременно. Вместе взятые они образуют одно поколение, или один ход.

Получающиеся фишки все время претерпевают необычные, нередко очень красивые и всегда неожиданные изменения. Иногда, обычно через большое число поколений, первоначальная колония организмов постепенно вымирает: все фишки исчезают — или, напротив, исходные конфигурации переходят в устойчивые («мертвые») и перестают изменяться, либо навсегда переходят в колебательно-вращательный режим, напоминающий планетарный. Часто возникает коле-

бательная конфигурация — «светофор», или «мигалка»: три фишки по горизонтали или вертикали. А конфигурации, не обладавшие в начале игры симметрией, обнаруживают тенденцию к переходу в симметричные формы.

В игре невозможно предсказать результат процессов, которые, казалось бы, жестко определены чрезвычайно простыми правилами развития.

Одно из самых замечательных открытий Конуэя — «глайдер», состоящий из пяти фишек.

Возможны более крупные перемещающиеся конфигурации — «космические корабли», из которых при движении вылетают и гаснут «искры». При этом крупные корабли (больше шести клеток в длину) не могут передвигаться без эскорта из мелких кораблей: им мешают мелкие фигуры, возникающие при движении.

Из пульсирующих конфигураций помимо «светофора» стоит отметить «восьмерку» — не только напоминающую ее по форме, но и имеющую период, равный восьми; «опрокидыватель», верх и низ которого меняются каждые 7 ходов; «жнейку», движущуюся по диагонали снизу вверх и оставляющую устойчивые фигуры («снопы»).

Джон фон Нейман, выяснил, что возможно существование самовоспроизводящихся структур.

Был открыт «пентадекатлон» — пульсирующая конфигурация, способная пожирать «глайдеры» или отражать их, изменяя курс на 180 градусов.

Конфигурацию — «пожирателя» — обнаружил У. Госпер. «Пожиратель» обладает удивительной способностью поглощать самые разнообразные формы «жизни» и при этом быстро восстанавливать свой первоначальный вид. Два «пожирателя» настольно живучи, что даже не могут уничтожить друг друга, образуя пульсирующую популяцию с периодом 3. Существуют «пожиратели» больших размеров и с очень прихотливыми «вкусами».

Р. Уэйнрайт разместил случайным образом 4800 фишек в клетках квадрата 120×120 с плотностью $1/3$ и проследил их эволюцию на протяжении 450 поколений. Плотность «первичного студня» уменьшилась до $1/6$, но его дальнейшая судьба не прослеживалась. Затем Уэйнрайт экспериментировал с беспокнечными полями, заполняя их устойчивыми фигурами (он назвал их по имени водорослей — «ага-рами»). Если в «агар» поместить фишку-«вирус» так, чтобы

она касалась четырех блоков, то «агар» уничтожит вирус. Если же «вирус» расположить по-другому, то начнется неизбежное разрушение «агара».

Итак, при помощи очень простых, незамысловатых средств реализован сложный процесс одной из форм развития.

Но возможности игры Конуэя этим не ограничиваются.

Четыре ячейки ортогональной сети, расположенные компактно, образуют вдвое более крупные ячейки, но уже новой сети, где происходит своя форма развития, но другого масштаба, а элемент из девяти ячеек образует свою сеть.

Аналогично рассуждая, можно увидеть, что и в обратном направлении при уменьшении размера, масштабов сети количество элементов также бесконечно при бесконечном уменьшении размера ячейки.

Сеть каждого масштаба представляет собой самостоятельную сетевую среду, в которой «живут» и развиваются свои структуры.

Понятно, что размер ячейки пропорционален масштабу сети, а время протекания — соответствует этой ячейке, т. е. или больше или меньше времени цикла сети, принятой за основную.

Если сетевое поле можно представить в виде своеобразной ленты бесконечной во все стороны, то этих «лент» — множество и в каждой из них процессы идут со своей скоростью. Ясно, что поскольку размер ячейки у различных лент разный, теоретически от бесконечно малого до бесконечно большого, то и относительно друг друга сети разного масштаба имеют разные скорости превращений, соответствующие относительным масштабным коэффициентам, от бесконечно большой до бесконечно малой. Вообще нужно отметить, что в этом мире «слоеного пирога», состоящего из сетей, все компоненты относительны и нет ничего абсолютно, так как нет сети, которую можно было бы «объективно» принять за начальную. Это касается всего — размеров, скоростей, показателей совместности и т. д.

Если в сети одного масштаба происходят события, соответствующие одному циклу, то в другой сети в пределах этого же цикла — «кванта времени», произойдут другие процессы, длиной или в жизнь или даже бесконечной продолжительности, в соответствии с тем, насколько мал (или велик) масштабный размер ячейки.

универсальнее.

— чем меньше элемент, из которого состоит сеть, тем он образум;

собою по различным геометрическим признакам и различным — сети разных уровней могут быть совместимы между к сетям с более крупными их размерами;

одном направлении — от сетей с меньшими размерами вверх лежаших по масштабу сетей. Этот процесс идет только в ется по модульному принципу, блоками, структурами ниже- — масштабная совместимость между сетями обеспечива-

Из такого хода событий следует, что:

штабными коэффициентами соответственно 2 и 4 (или же 3). совместима отдельными своими частями с сетями с мас- женных элементов, образующих квадраты, то такая сеть из четырех и шестнадцати (или девяти) компактно располо- Наконец, если в одной и той же сети образуются фигуры

штабными коэффициентами 2 и 3 и т. д.

масштабный коэффициент 4, но не совместима с сетью с мас- элементов, то она может быть совместима с сетью, имеющей: Если же фигура состоит из компактно расположенных 16

элементом 2).

соединено высшего уровня (т. е. с масштабным коэффи- квадрат, то она может быть совместима с одним элементом четырех компактно расположенных элементов, образующих

Если, например, структура ортогональной сети состоит из пинии элементами сети другого, но высшего уровня. ното уровня могла бы полностью совпадать с соответствующую собой необходимо, чтобы конфигурация структур в сетях ол- Для обеспечения масштабной совместимости сетей между

Что это означает?

и технологически соответствующими, совместимыми. ны, то и среды разных уровней должны быть геометрически- Учитывая, что пространство и время в природе непрерыв-

нос и т. д.

исходят превращения типа конечное — бесконечное — конеч- ходится в любой позиции. Поэтому в рефлексии [2, 3] про- рону, становится бесконечно малым. Но сбывается может на- ства в бесконечно большое, а что находится по другую сто- ную сеть, все, что больше него, в конечном счете превраща- большую. С точки зрения субъекта, помещенного в конкрет- дую ячейку сети можно представить также как бесконечно- Бесконечным является не только само сетевое поле. Каж-

Проблема масштабной совместности имеет еще один аспект.

Например, для уже упоминавшегося случая совместности между условно первым и вторым масштабными уровнями сетей, 4-го уровня, образующие элемент 2-го уровня, могут на 1 шаг опережать или отставать от него, и не совмещаться, т. е. могут быть сдвинуты. Аналогичная картина наблюдается и в вертикальном направлении.

Таким образом, для рассматриваемого случая также при совпадении конфигурации структура 1-го и 2-го уровня, совместность наступит лишь в одном из 5 случаев, а вероятность совпадения составит лишь 20%. Для сетей 1-го и 4-го уровня вероятность совмещения составит $0,2^2 = 0,04$, т. е. в 4% случаев и т. д. Другими словами, вероятность совмещения по мере удаления сетевых уровней между собой уменьшается, в данном случае, по квадратичному закону. Ну, в форму кривой распределения, в надлежущ, установит сам читатель.

Такой подход позволяет «сшить» бесконечное количество сетей в единое и непрерывное пространство.

Чтобы обеспечить технологическое единство сетей между собой необходимо, чтобы структура, возникающая на нижележащих уровнях и масштабно совместная с элементами вышележащих уровней, могла автоматическим «всплыть» на этот уровень и занимать соответствующие ячейки этой верхней сети. Если она попадает на уже занятую ячейку, то такая структура замешает (выталкивает) эту ячейку. Новая возникающая таким образом структура на новом сетевом уровне приобретает статус равноправной структуры и начинается самостоятельное разрабатываться наряду с другими, уже существовавшими структурами, в соответствии с закономерностями (правилами), действующими на этом уровне.

Таким образом обеспечиваются также и технологическая совместность и технологическое единство всего сетевого пространства, основанного на ортогональности сетей.

Однако возникает следующий вопрос — а почему сети должны быть только ортогональными? Ведь сетевыми и сетями могут быть 3, 4, 5, 6, 7, ... угловыми, изотропными и анизотропными, разворачиваемыми на плоскости или на поверхности различной формы, и даже с криволинейными ячейками с различными правилами (законами) взаимодействия ствняя внутри и между сетями по направлению перпендикулярно и т. д.

ментов, валентное число тригольника равно валентности
По формальной аналогии со свойствами химических эле-

ментов, валентное число тригольника равно валентности

Таким образом, «числа жизни», выбранные Коуэем,

имеют под собой логическое обоснование.

Песце ее трансформации.

посчитать коэффициент валентности любой фигуры в про-

ка — 4, для шестигольника — 1. Аналогичным путем можно

углу, оно равно для квадрата и ромба — 2, для тригольни-

ника — 12, для шестигольника — 6, а отнесенное к одному

Для квадрата и ромба это число равно 8, для триголь-

ромбов к ромбу и т. д.

подобной конфигурации, т. е. тригольников к тригольнику,

личство элементов, которое может примыкать к элементу

Для нашего случая — валентность — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

эффициент валентности — это предельное ко-

углерода, ромба и квадрата — валентности кислорода, а шестигуольника — водорода. Странное совпадение!

Для сети, состоящей из треугольных ячеек, могут быть приняты следующие правила «жизни»:

— конфигурация начальных и появляющихся структур должна укладываться в заданную конфигурацию сети. Поэтому, например, в сети треугольной формы одновременно и равноправно могут существовать только треугольная и ромбические формы — острым углом направлены вправо, влево и вверх;

— выживание — каждый элемент должен иметь 3 или 4 соседа;

— гибель — количество соседних элементов находится в пределах менее двух и более четырех;

— рождение — количество соседних элементов равно четырем;

— если в процессе развития структур треугольной формы возникнут структуры ромбической формы в количествах, достаточных для самостоятельного развития, то дальнейшее структурообразование происходит также по законам ромбических форм.

При этом в возникшей структуре новой формы используются только элементы этой формы и никакие другие. Одновременно продолжают преобразования и в сети с треугольной формой ячеек на этом же поле.

Конкретный более полный анализ такой композитной «треугольной» формы развития еще ждет своего исследователя. Она таит в себе необозримые возможности.

Мы же сделаем некоторые пояснения.

Игра «Жизнь» по своему содержанию представляет собой информационную аналоговую модель одной из форм развития.

В модели описан некий воображаемый мир, информационная среда, в которой происходят информационные процессы саморазвития. Но это не значит, что такой мир не возможен.

В ней реализуются почти все признаки, свойственные развитию. Наряду с элементами, материализующими структуры, существует и информационная оболочка, несущая в себе свойство валентности, возможности к материальным превращениям. В конечном счете, валентность, отнесенная к единице ресурсов, характеризует их потенциал изменений.

В модели каждый элемент, каждая структура окружены «информационной аурой» (назовем ее так), т. е. тем слоем толщиной в одну ячейку сети, в пределах которой происходит предварительное информационное «знакомство» элементов или структур со средой и другими структурами. После такого информационного контакта происходит «опредмечивание» или «отоваривание» информации.

Информация превращается в элемент или же наоборот. Другими словами, продемонстрирована взаимная обратимость ресурсов развития друг в друга — материи, энергии и информации.

В модели можно исследовать любые формы движения — линейную, вращательную вокруг любой точки, угловую, колебательную.

Система позволяет моделировать практически любые реакции, включая цепные. Взрывы и катастрофы могут охватить все поле взаимодействия, но это не значит, что оно охватит всю игровую «Вселенную», так как мы знаем, что любая «вселенская» катастрофа все равно локализуется в одной ячейке сети, правда, уже другого масштаба, что всякая бесконечность иерархирована и состоит из бесконечностей и такой иерархии нет пределов.

Этот масштабированный и иерархированный сетевой мир включает и масштабные эффекты при стыковках и переходах от одного масштаба к другому. В нем большое значение имеет «история» всего предшествующего развития.

После установления правил и запуска процесс далее развивается шагами, тактами самостоятельно без внешнего вмешательства, базирясь исключительно на этих правилах и обретя независимость от того, кто создал эти правила, т. е. в форме саморазвития. Возникнув первоначально в голове человека как виртуальное, субъективное, это явление затем обретает черты объективного фактора развития.

Принципиальное значение имеет обеспечение стабильности условий среды, в которой происходит развитие. Парадокс заключается в том, что эта стабильность в сочетании с простыми и стабильными правилами взаимодействия с элементами среды породили потенциал развития практически безграничного разнообразия структур.

Большое влияние на результаты развития оказывают конфигурация, сложность, размеры и другие характеристики «посадочного материала», т. е. тех начальных структур, по-

мешаемых в сеть, из которых впоследствии вырастают новые структуры. Здесь, как нигде, справедлива русская поговорка: «Что посеешь, то и пожнешь». Большое значение имеет и частота (плотность) «посадки», разнообразие посадочного материала, график «посевных работ» (последовательность) и другие начальные условия.

В процессе развития структуры сохраняются как целое, каждый раз видоизменяясь и принимая различные формы. Вместе с тем, элементы («фишки»), из которых состоят структуры, возникают, живут некоторое время и гибнут. В модели происходит, во-первых, ресурсообмен структуры со средой (если считать клеточное поле за информационную среду), и, во-вторых, превращение информационного ресурса среды в псевдоматериальный ресурс фишек, из которых состоят структуры, и наоборот.

Таким образом в модели Конуэя происходит:

- возникновение, развитие и гибель структур;
- продуцирование не изменяющихся «мертвых» структур («отходов» по нашей терминологии);
- продуцирование пульсирующих (циклических) структур, функционирующих в режиме, аналогичном планетарному;
- продуцирование структур для воспроизводства самих себя;
- возникновение и развитие прочих структур.

Следует обратить внимание на принципиальное отличие циклических и мертвых от развивающихся структур. Если первые временно уравновешены и стабильны, то вторые не уравновешены и обладают потенциалом саморазвития. Оба этих типа структур, во-первых, генетически совместимы со средой и, во-вторых, при определенных условиях переходят друг в друга. Важность этого обстоятельства будет понятна из последующего изложения.

Развитие в рамках конкретной структуры при повторении процесса направленно и предсказуемо. Все семейство промежуточных структур от посадки до гибели (или в пределах фиксированного отрезка, если развитие конкретной структуры бесконечно), образует генетически родственное сообщество, ветвь, ряд, воспроизводимое в точности без какого-либо наследственного механизма, но при условии точного повторения посадочной (начальной) структуры. Отдельные структуры, входящие в такое множество, можно заменять, переставлять, тусовать, как карты в колоде. От этого

структуры не терпят своего генетического родства, в сам ряд, начавшись развиваться с любой структуры, с любой «точкой», не лишаясь своей предказуемости в развитии: он может быть восстановлен.

Оказывается, возможная и такая форма воспроизводства равнина;

Это принципиально важный вывод. Не может ли случиться, что и биологическая молекула ДНК играет лишь роль «последочного материала» в процессах аналогичного свойства?

Правильна модель необратимы (что также существенно), т. е. не существует антиправил, чтобы точно воспроизвести антиразвитие. Вернее, существует множество путей, ветвящихся на каждом пикле, своеобразное дерево наоборот.

Изменяется роль человека и компьютера при разработке компьютерных программ. Если компьютер настроен таким образом, что реализует правила модели, то человек — не создатель программ, а «сентябрь»; программы не создаются, а «выращиваются». В таких процедурах могут использоваться приемы, характерные для селекции. Все это позволяет создавать «естественные» информационные технологии с особыми «экологическими» свойствами.

Теперь нужно сделать некоторые пояснения.

Как известно, развитие не имеет ни начала, ни конца. Это значит, что чистое клеточное поле Конуэя представляет собой лишь поле потенциалов, возможностей, которое реально существовать в такой форме не может.

Б всякая среда является средой ресурсной и представляет собой результат всего предшествующего развития. Ее следует рассматривать лишь в виде некоторого конкретного состояния в некоторый также конкретный момент времени.

Чистое поле потенциалов может существовать лишь мгновение в момент его «сотворения». В нем кроме информации нет ничего. Поэтому любое сколько-нибудь реальное состояние такого клеточного поля может быть представлено лишь в форме ресурсной среды, имеющей не один тип, а разнообразные виды ресурсов, т. е. оно должно быть, с одной стороны, занято структурами, с другой — обладать некоторым запасом стабильности. Экспериментировать можно лишь на такой среде, обладающей необходимой понтологическими свойствами.

Какие расчетные случаи могут быть?

Вообще-то их множество, однако отметим некоторые из них в чистом, «рафинированном» виде:

— поле, насыщенное «мертвыми» структурами (отходами) одного или разнообразных типов;

— поле, насыщенное циклическими (планетарными) структурами.

Каждое из этих чистых состояний может, во-первых, иметь регулярную или нерегулярную структуру в соответствии с разнообразными, в том числе и вероятностными, закономерностями, во-вторых, иметь различную плотность, в-третьих — различные пропорции в смеси из обоих типов структур.

Такая онтологическая среда будет обладать относительной временной стабильностью свойств с необходимыми «материальными», «энергетическими» и информационными ресурсами, требуемыми для развития.

Эти положения порождают важные следствия.

То, что свойства среды не остаются постоянными ни во временном разрезе, ни в пространстве — очевидно и не требует доказательств. Важно другое — простые и постоянные генетические правила Конуэя породили новые закономерности развития.

Отметим, что поле потенциалов Конуэя изначально обладает разными свойствами в диагональном и ортогональном направлениях. Чтобы убедиться в этом, достаточно исследовать в развитии сплошные ленточные структуры, расположенные по этим направлениям. Последний тип структур способен к раздвоению, подобно рибосоме, тогда как диагональная ленточная структура постепенно исчезает, «тает».

Ресурсные среды, о которых шла речь выше, являются неживыми средами, внешне лишенными потенциалов развития. Они «оживают» лишь тогда, когда на них начинают воздействовать дополнительные структуры — будь то «мертвые» или же развивающиеся, что нарушает сложившееся равновесие. Это порождает не только новые формы развития, но и новые «мертвые» (или циклические) структуры, т. е. отходы, а следовательно, и новые свойства среды.

Среды изменяются со временем, выстраиваясь в ряды, иерархии, порождая субсреды. Характеристики стабильности не остаются постоянными. И всякой форме стабильности присуща своя форма развития.

Вместе с тем, пока остается неясным вопрос, сводится ли многообразие траекторий развития к единому потоку или же такое множество сохраняется и будет развиваться и дальше. Таким образом, на наших глазах происходит формирование и развитие совершенно новой сферы, сектора реальности, который нет числа. Эти реальности виртуальные. Такая форма.

Задача исследования на этом этапе в общем виде будет заключаться в том, чтобы отслеживать процессы развития и выявлять зоны и условия, известные при других научных исследованиях, в которых в соответствии со складывающимися обстоятельствами выявляются качественно новые эффекты.

В таких зонах происходит смена закономерностей и изменение направлений вектора развития, а также его ветвление с отпочковыванием и увеличением разнообразия форм.

Такая исследовательская работа в общем виде будет заключаться в том, чтобы отслеживать процессы развития и выявлять зоны и условия, известные при других научных исследованиях, в которых в соответствии со складывающимися обстоятельствами выявляются качественно новые эффекты.

В таких зонах происходит смена закономерностей и изменение направлений вектора развития, а также его ветвление с отпочковыванием и увеличением разнообразия форм.

Такая «постоянно-переменная» среда, разная по своим свойствам в разных точках пространства, является полем, на котором «приспосабливаются» развивающиеся структуры. Эта среда, еще мертвая, уравновешена и относительно стабильна. Для того, чтобы «она ожила», необходимы импульсы, «посадки» в виде структур различной сложности и протраженности, засеваемые в эту среду по разным графикам или же случайным образом. В качестве таких импульсов могут быть также «мертвые» или же циклические структуры, или же т. н. «информационные» структуры в виде набора «пустых» ячеек, порезающих реальную среду и нарушающих сложившуюся равновесие потенциалов.

Суммируя сказанное, можно отметить.

Первоначальное поле потенциалов Конуэя (чистая информация) — I состояние) тем или иным способом оказывается засеянным псевдоматериальными «мертвыми» и псевдоэнергетическими циклическими структурами (II состояние).

Такая «постоянно-переменная» среда, разная по своим свойствам в разных точках пространства, является полем, на котором «приспосабливаются» развивающиеся структуры. Эта среда, еще мертвая, уравновешена и относительно стабильна. Для того, чтобы «она ожила», необходимы импульсы, «посадки» в виде структур различной сложности и протраженности, засеваемые в эту среду по разным графикам или же случайным образом. В качестве таких импульсов могут быть также «мертвые» или же циклические структуры, или же т. н. «информационные» структуры в виде набора «пустых» ячеек, порезающих реальную среду и нарушающих сложившуюся равновесие потенциалов.

сфера жизни порождена человеком и пока им контролируется.

Следует остановиться еще на одном факторе, убедительно демонстрируемом моделью Конуэя. Речь идет о соотношении направленных (закономерных) и случайных факторов и роли каждого из них в развитии. Все многообразие изменений может происходить почти целиком в рамках закономерного процесса, приобретающего качественно разные формы на разных этапах развития без участия (или с незначительным влиянием) случайных изменений. Развитие закономерно, но непредсказуемо и внешне воспринимается в форме псевдослучайного.

Этот вывод относится к важному философскому результату. Модель Конуэя является и генератором случайного, в ней существуют два известных противоположных феномена — закономерное развитие дает случайный результат!

В математике, криптографии, в других областях деятельности известны способы генерирования, например, случайных рядов при использовании определенных математических зависимостей. Но это другие формы случайного.

Главное качество, основной признак случайного заключается, скорее всего, в непредсказуемости точной величины параметра изменений.

Поэтому, видимо, случайное может быть разным, также как и разным может быть и закономерное. Разные случайные изменения описываются онтологически разными параметрами. Некоторые случайные изменения можно описать терминами теории вероятностей (вероятностями наступления события, величинами доверительных интервалов, формах кривых распределения). Например, вскрытие ключей в скрип-технологиях можно осуществить прямым перебором вариантов. К модели Конуэя такой подход не применим.

Возможно, существуют одни «более случайные» явления по отношению к другим, также случайным явлениям [4]. Тоже можно сказать и о закономерных явлениях.

Закономерное может быть носителем случайного, и наоборот.

Некоторые из связанных с этими обстоятельствами философских проблем можно перечислить:

— онтологические источники и типология генетически разных типов случайного и закономерного, условия их сосуществования и «технология» взаимных превращений;

— рефлексия и мыслительная деятельность человека как генератора независимых генетически разных типов случайных и закономерных изменений;

— социальное развитие как механизм по продуцированию самостоятельных генетически разных типов закономерных и случайных изменений;

— биологическое развитие как векторная цепочка закономерных и случайных превращений и т. д.

И все же проблема остается — правомерно ли говорить о генетически разных множествах случайного и закономерного, их «технологической» связке и взаимных превращениях и переходах? Это покажет будущее.

Исследование модели показало, что развитие структур происходит по «программе», которой нет! На эту псевдопрограмму можно наложить другую, но генетически совместимую с ней программу, которую затем «обстрелять», например, отдельными фишками (элементами) или же структурами случайным образом и т. д. ... Результат непредсказуем и вычислить его принципиально невозможно. Сконструированный человеком инструмент превращается в нечто, что живет самостоятельной жизнью.

Возможно, что биологических наследственных программ не существует — они виртуальны. Их породили научные исследования человека, вообще непрерывно генерирующие виртуальную компоненту и не только в биологических исследованиях.

Программ развития структур загодя «в запасе» не существует. Они развиваются в процессе и «растут» вместе с ростом структур. Для целей практики теоретически такие программы можно «выращивать», как огурцы на грядке, фиксируя все изменения в самих структурах и получая «естественный» продукт.

В модели Конуэя продемонстрировано еще одно любопытное свойство развития.

Качественные изменения структур и условий среды происходят не столько за счет наращивания или убывания количества одинаковых элементов (фишек), сколько за счет рекомбинации и взаимного расположения. Качественные изменения не чувствительны к количественным, что не согласуется с известным постулатом диалектики. И этот случай не единственный [2, 3, 5].

По-видимому, развитие возможно в разных формах, весь спектр которых ограничен, с одной стороны, просто развити-

ем, например, рассмотренного вида без рефлексии и свободы воли (несубъектная форма) — низший тип, а с другой — полноценным субъектным развитием — жизнью.

Развитие растений как структур, скорее всего рефлексией не обладает и не субъектно, а поэтому его можно моделировать компьютерными моделями подобного типа.

В связи с изложенным понятен интерес исследователей и у нас и за рубежом к так называемым «клеточным автоматам». Как организовать такие исследования развития и какие возможные философские результаты могут быть получены — об этом в отдельной публикации.

ЛИТЕРАТУРА

1. Гарднер М. Крестик-нолики. М., Мир, 1988.
2. Корсунцев И. Г. Конечное в бесконечном. — ИПКГосслужбы, М., 1996.
3. Корсунцев И. Г. Проблемы философии развития // Философские исследования. 1997, № 2 (в печати).
4. Чайковский И. П. Ступени случайности и эволюция // Вопросы философии. 1996, № 9.
5. Саркисов Д. С. Разнообразие без конца // Независимая газета, 19.07.1994.

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В ИСПОЛНИТЕЛЬСКОМ ИСКУССТВЕ

В. Ф. Жданов, Н. А. Носов

У К. С. Станиславского есть интересная попытка проведения аналогии между работой внутреннего психического аппарата, порождающего у артиста переживания, и кино-проекционной аппаратурой.

Особый интерес в этом плане представляет «Инсценировка программы оперно-драматической студии», написанная К. С. Станиславским в последние годы жизни. Из нее следует особо выделить упражнения №№ 20—24, где средствами кино иллюстрируется то, что «видит» артист во время речи, и выявляется, соответствует или не соответствует то или иное зрительное представление произносимому тексту. К. С. Станиславский подчеркивает, что первым моментом сценической речи является возникновение киноленты видения. Вторым моментом процесса речи — суждение о представлении. «Там, где создалось представление, там неизбежно рождается то или иное отношение к представлению — суждение о нем, хотение, то есть воля и эмоция, то есть чувство» (Станиславский, 1954, с. 94).

Именно посредством введения понятий «внутренний экран», «кинолента видения», «механизм видения, просмотра, созерцания» Станиславский намечает путь построения сценического образно-речевого мышления по аналогии с кинематографом. Эта аналогия полностью не прочерчена К. С. Станиславским, но она плодотворна и требует дальнейшей разработки.

Интуитивное представление К. С. Станиславского о внутреннем экране практически полностью соответствует понятию самобораз в теории психологических виртуальных реальностей (Носов, 1994). К сожалению, в психологии творчества идея внутреннего экрана осталась непроработанной. В виртуальной психологии под самообразом понимается психический экран, на котором отражается процесс актуализации образов. Причем, отражение может быть двух видов: консустальным и собственно виртуальным. В консустале процесс

актуализации образа порождает в самообразе консуетальный образ. Консуетальный образ не рефлектируется; это обычное, обыденное восприятие действительности. В виртуале процесс актуализации образа порождает в самообразе виртуальный образ. Виртуальный образ переживается и воспринимается как реальный, как живой, настоящий, и отличающийся от образа внешних объектов. Именно о виртуальном образе идет речь, когда говорят о творческом состоянии. Консуетальный образ — это образ отстраненный, воспринимаемый как образ внешнего предмета, не имеющего непосредственного отношения к данному человеку: так мы воспринимаем обычно окружающую действительность: дома, деревья и проч.

Рассмотрим роль виртуальных образов в творческом процессе.

В виртуале человек может зримо, явственно воспроизводить различные ситуации прошлого, настоящего, будущего. Он может представлять образы предметов, явлений, с которыми раньше не встречался — новую реальность, будущие спектакли, научные эксперименты, живописные полотна, модели сценических образов и т. д., то есть строить наглядный образ не только того, что может быть материализовано, овеществлено, но и того, что не может быть материализовано.

Многие писатели в ходе работы над произведениями виртуально представляют своих героев, а также до мельчайших подробностей ту обстановку, которая их «окружает», и те события, которые с ними «происходят». Художники часто пишут свои картины не с натуры, а по зрительному представлению (И. К. Айвазовский, И. И. Левитан, французский художник К. Лоррен (Коломенский, 1986, с. 116)). Они воскрешают необходимый образ человека, пейзажа на внутреннем экране и потом пытаются реализовать эту идеальную модель, материализуя ее в рисунке и красках на холсте. В творчестве ученых мы также встречаемся с аналогичными явлениями. «Пирамиды, соборы, ракеты — пишет Дж. Гоуэн, — существуют не благодаря геометрии, строительной технике и термодинамике, а потому, что они вначале были зрительной картиной — буквально, видением в умах тех, кто их построил» (Лук, 1982, с. 12).

Такое внутреннее виртуальное зрительное и тактильное моделирование широко применял в своей практике А. Эйнштейн, «Мысленные опыты являются весьма распространен-

ной формой проведения теоретических исследований и, во многих случаях, они дают полезные положительные результаты. Поэтому мысленный опыт специальной теории относительности (СТО) привлек внимание физиков. Для них мысленный опыт СТО имеет особое значение: он позволяет представить (если опыт не ошибочный), какие последствия ожидают космические летательные аппараты, если они дерзнут летать со скоростями, соизмеримыми со скоростью света» (Демин, 1993, с. 207).

Э. Золя пишет о необыкновенной яркости и устойчивости своих образных представлений: «Когда я вызываю в памяти предметы, которые я видел, то они предстают моему взору такими же, какие они есть на самом деле, с их линиями, формами, запахом, звуками. Это беспощадная материализация, солнце, которое их освещает, почти ослепляет меня; я задыхаюсь от запаха...» (Цит. по: Коломенский, 1986, с. 115).

Виртуальные представления сопутствуют и творчеству композитора. «На вопрос одного из друзей, слышит ли он в процессе создания оперы прежде всего музыку или видит сцену, Пуччини сказал: «Вижу, прежде всего вижу! Вижу людей, колорит, жесты действующих лиц... Если мне не удастся ясно видеть перед собой... сцену, я не пишу, я не могу написать ни одной ноты» (Соловцова, 1958, с. 11).

Дидро отмечал: «Я с первого взгляда узнаю, видел ли он (автор пантомимы — авт.) ее перед собой, когда творил. Построение пьесы будет совсем другим, сцены примут совсем другой оборот, это чувствуется в диалоге... Пантомима — это картина, которая жила в воображении художника, когда он писал, и он хотел бы, чтобы она появилась на сцене всякий раз, когда его пьесу играют» (Пави, 1991, с. 248).

«Чем отчетливее вы будете видеть создания вашей фантазии, — говорил А. Н. Толстой, — тем точнее, вернее будет язык вашего произведения». Так писали Ибсен и Флобер, Диккенс, Теккерей, Бальзак, Куприн, Тургенев и многие другие» (Цит. по: Снежинский, 1972, с. 135).

«Мейерхольд, — пишет Снежинский, — предлагал актеру не думать о мизансцене, а прежде всего, отчетливо представить себе топографию местности, все реки, дороги, озера, леса, болота, местечки и город, о котором идет речь» (Снежинский, 1972, с. 14). Внутренний источник — видение, «свет сознания», «поле сознания» с той или иной степенью ясности, как психологический феномен художественного мышления, со-

провождает творчество любого художника в любую историческую эпоху. «В России, — пишет В. М. Холопова, — в качестве традиционной национальной установки и в исполнительском искусстве проявил себя реализм. Он породил повышенное внимание к зрительно-пластической образности, захватившей исполнительское мышление А. Рубинштейна, Рахманинова, Прокофьева, Рихтера. Именно русскому пшанизму больше, чем какому-либо другому, выпало на долю сполна выразить в музыке зримое картинное, пластическое, осязаемое, казалось бы, чуждое невизуальной и невербальной музыкальной природе» (Холопова, 1994, с. 102).

«Увидеть персонаж внутренним взором, — пишет В. Л. Дранков о Ф. И. Шаляпине, — ощутить во внешнем облике каждое движение его характера, присущие ему душевные состояния: в лице, в особом взгляде глаз, в движении рук, в позе и походке — вот что необходимо для окончательного создания идеальной модели человека, в которого надлежит перевоплотиться актеру» (Снежинский, 1972, с. 208).

В виртуале протекает развертывание художественного замысла не только в форме зрительных представлений но и в форме звуков, сопровождаемых различными ощущениями и эмоциональными состояниями. «Для созерцающего звуковой поток он представляется именно «голосом, нашептывающим ему мелодию», — как говорил Бетховен» (Медушевский, 1993, с. 106). Все это наводит на мысль, что внутренний экран художника-творца — всеобъемлющая лаборатория, где идет процесс синтеза различной образной информации.

Самообраз является субъективным функциональным органом, посредством которого творцу (в том числе и исполнителю) удастся сводить содержание художественного произведения к изображению реальной жизни, «предметной действительности», преднамеренно исказить эту самую «предметную действительность» или предлагать субъективное видение предметного бытия мира в форме сказки, фантастики, авангарда, абсурда.

Итак, самообраз есть экран психики, основной элемент художественного мышления артиста, обеспечивающий продуцирование системы невербальных (зрительных, слуховых, обонятельных, осязательных представлений и других образов) и вербальных образов для их самонаблюдения, самовосприятия, синтеза, творческого преобразования, моделирования новых объектов. Это как бы некая «условная рамка», очерчивающая деятельность внутреннего зрения, образно-

речевой памяти, представления, воображения, то есть инструментов внутреннего действия артиста. Возникающий в сознании артиста произвольно или стихийно, комплекс образных представлений порождает соответствующие им сценические переживания, где самообраз представляет собой внутренний источник — исходящий пункт рождения различных сценических ощущений, эмоций, чувств, то есть эстетических сценических переживаний.

Таким образом, экран психики писателя, художника, музыканта, исполнителя выступает не только в роли зеркала окружающей жизни, средством субъективного ее переконструирования, обобщения, типизации, но и органом, создающим новые ранее неведомые миры. Но какие бы частные картины, отдельно взятые фрагменты действительности ни возникали бы в «поле сознания» исполнителя, нам представляется, что необходимо говорить о функции экрана психики с позиции создания модели внешнего художественного и внутреннего духовного мира артиста.

Как показывают наши наблюдения, исполнитель, работая над партийной-ролью, практически всегда использует в той или иной степени внутренний экран в своих творческих поисках. Эта работа складывается из двух этапов: создание консуетального образа и создание виртуального образа.

Первый этап — попытка создания главных контуров роли в целом. Консуетальный образ позволяет актеру визуализировать (зрительно представлять) содержание авторского произведения: связать его с живой действительностью и в то же время свободно его интерпретировать, конструировать, перерабатывать, комбинировать, синтезировать визуальный образ согласно своим творческим целям, одновременно и «отходя» от действительности и сохраняя связь с ней.

Видя будущий сценический образ на внутреннем экране в конкретной обстановке, живя с воображаемым персонажем единой жизнью, внутренне слыша его речь, пение, актер начинает «ощущать в себе» роль. Через работу со своим образом он начинает входить в виртуальный образ.

Напомним, что виртуальный образ — это отражение в самообразе характера актуализации образа. Если исполнитель вжился в образ, если образ легко и непреткновенно актуализируется в психике исполнителя, то в самообразе это переживается как оживление образа, до сих пор бывшего лишь отстраненным, консуетальным образом. Теперь образ переживается как реальная, живая действительность. Это и

есть второй этап работы исполнителя над ролью. Этот процесс К. С. Станиславский и называл «созданием ленты образных представлений». В этом понятии как раз и фиксируется то, что исполнитель должен не только иметь образ, но и уметь его легко актуализировать: создавать «протяжку», работу образа, порождающего ощущение жизненности воспринимаемых и переживаемых в образе событий.

Самообраз, таким образом, становится инструментом сценического творчества и выступает тем посредником, который обеспечивает процесс «вживания» актера в образ и «прорастания» образа в актере. Поскольку большинство исследователей подтверждают наличие функционирования во время исполнения визуального, слухового, пластического и иного воображения, то есть внемузыкальных образов, то сама собой напрашивается необходимость возведения этого феномена в составные элементы замысла исполнителя.

Так, С. В. Рахманинов ставит перед исполнителем задачу создания собственной «картины» видения, отличающейся от воображаемой «картины» автора. К. С. Станиславский постоянно оперирует в своей сценической работе понятием «кинолента». Он говорит: «Вы... видите на своем внутреннем экране длинную киноленту, изображающую всевозможные пейзажи, знакомые улицы, пригородные местечки и прочее». Он рассматривает киноленту как непрерывно меняющуюся совокупность образных представлений, непосредственно предстающих перед артистом в его «внутреннем опыте» и предвосхищающих его процесс вокально-сценического действия (Румянцев, 1969, с. 301).

В процессе исполнения партии-роли за каждой музыкальной и литературной фразой должно стоять конкретное представление, то есть, как писала М. О. Кнебель, «живая картина бесконечно текущего бытия». Данный процесс не может быть стихийным, он сознательно организован и управляется актером. Но в отличие от кинематографа, помимо зрительных и слуховых образов, у актера лента включает вкусовые, обонятельные, осязательные представления. В случае необходимости различное сочетание образных представлений пересматривается и вводятся новые элементы.

Не столько художник-декоратор (хотя он и создает внешнюю среду), не столько режиссер, который организует взаимодействие всех участников спектакля, сколько артист лично есть творец, создатель виртуальных миров, в которых

он действует (естественно, с учетом тех миров, которые создает художник, режиссер, балетмейстер и т. д.).

Посредством виртуальных образов артист каждый раз создает новые и новые миры. Артист, будучи камерным исполнителем, у рояля или же выступая на обнаженной, лишенной декораций, условной сцене, воссоздает эти миры. Имя этому художнику — исполнитель, артист. Это принципиальный вопрос общей теории исполнительства: об артисте — создателе художественных миров и артисте-организаторе собственного взаимодействия с этими мирами.

И в этом случае прав Э. Курт, заявляя, что: «В музыке вообще отражается не внешний мир, а благодаря слуху, внутренний процесс психической жизни и основной вопрос упирается в проблему внутреннего мира. Как следствие, возникает еще один вопрос философии музыки: в какой степени психологические феномены, а также все факты сознания, запечатлевают скрытую за ними реальность» (Курт, 1994, с. 9—10).

Самообраз служит не только своеобразным «монтажным столом», на котором артист создает ленту, но и тем «аппаратом», который воспроизводит ее повторно, во время воплощения образа на сцене. Интересный пример создания виртуального образа приводит Е. Е. Нестеренко из своей сценической практики: «Прежде, когда я пел печальные слова арии Руслана: «Времен от вечной тьмы, быть может, нет и мне спасения...», — я видел перед собой какой-то неопределенный образ холма, сложившийся из впечатлений от картин Васнецова и Рериха, картин, которые дают нам возможность создать свое зрительное представление о Древней Руси. Но после того, как я побывал в Святогорском монастыре и поклонился могиле Пушкина, после того... я всегда представляю себе это святое место, тот немой холм, на котором стоит «тихий гроб» автора «Руслана и Людмилы» (Нестеренко, 1983, с. 169).

Обращаясь к исполнителю партии Ленского в опере П. И. Чайковского «Евгений Онегин», К. С. Станиславский говорит: «Глаза ваши устремлены вдаль, а видите вы не то, что перед вами, а то, что происходит где-то в вашем мозгу» (Румянцев, 1969, с. 174).

Еще раз напомним выше приведенный пример из сценической практики Е. Е. Нестеренко, где он, говоря словами К. С. Станиславского, явно описывает процесс мысленной

перестановки зрительного представления «вовне» для своего собственного просмотра. Он видит «перед собой», видит «вне себя» образ холма.

К. С. Станиславский отмечает: «То же самое происходит и в области слуха. Мы слышим воображаемые звуки не наружными ушами, а внутренним слухом, но источники этих звуков в большинстве случаев мы ощущаем не внутри, а вне себя» (Станиславский, 1954, с. 85). Если артист, имея виртуальный образ, реагирует на ветер, дождь, холод, запахи на сцене, то он явно воспринимает и реагирует на спроецированное самим же образные представления. И здесь уместно напомнить высказывание Г. Когана: «Подлинный художник не придумывает, а всматривается в образ, который зарождается в его сознании как отражение реальной действительности (Коган, 1977, с. 37).

В искусствоведении есть недоразумение, вызванное различием понятий консуетального образа и виртуального образа.

К. С. Станиславскому, говорившему о реальности виртуальных представлений, возражали, говоря о патологичности самого явления восприятия воображаемого предмета как реального. Например, Б. Е. Захава утверждает: «Нельзя требовать от здорового человека, не страдающего болезненными галлюцинациями, чтобы он видел то, чего на самом деле нет... Внимание актера должно быть постоянно сосредоточено на вполне реальных предметах, отнюдь не предполагаемых или воображаемых» (Захава, 1978, с. 86). Эти взгляды восходят к школе Е. В. Вахтангова (там же, с. 87), частично этого вопроса касается в своей монографии А. М. Рапопорт. Он также считает, что актер не должен представлять, воображать несуществующий объект (Рапопорт, 1939, с. 26—39).

С виртуальной точки зрения очевидно, что Б. Е. Захава говорит о консуетальном образе, а не о виртуальном образе, о котором говорил К. С. Станиславский. Конечно, если человек не различает свой образ от внешнего предмета, это патология, но у К. С. Станиславского речь шла об актуализации собственного образа, переживаемой как живой процесс, а не о неразличении собственного образа и внешнего предмета. Переживание от восприятия собственного образа является столь же реальными, как и переживание от восприятия внешнего объекта, но это никак не означает путаницу собственного образа и внешнего объекта.

Имея виртуальный образ, переживая соответствующие представления, чувства, настроения, артист создает виртуальную реальность, в которой он должен быть «не простым зрителем того, что «рисует» ему воображение, а активным действующим лицом в «этой воображаемой жизни» (Станиславский, 1954, с. 82). Действуя на сцене, актер никогда не забывает то место, где стоит воображаемое дерево, которое он постоянно обходит или на которое натывается; где находится воображаемая дорога, по которой приезжают гости, или соседний дом, откуда доносятся голоса и различные запахи.

Стремление артиста создать виртуальную реальность и действовать в ней «если бы» это была реальная действительность, есть процесс реализации артистом жизненной правды образа, переводом себя посредством магического «если бы» из «повседневной действительности в плоскость воображения». Этот переход артиста из действительности в воображение нельзя осуществить вне виртуальной реальности.

Виртуальная реальность включает артиста как действующего субъекта воображаемой ситуации, а также и других действующих лиц в пространственное окружение и временную последовательность воображаемых событий. Термин — «виртуальная реальность» понимается подобно тому, как мы говорим о внешней среде — совокупности внешних факторов, окружающих человека в жизни и влияющих на него. Разница заключается в том, что внешняя среда (объективная реальность) влияет на человека в жизни непосредственно (дождь, холод, жара), виртуальная же реальность воздействует на артиста через образ, который воспроизводит все явления на сцене в соответствии с реальной жизнью и согласно сверхзадаче партии-роли.

Виртуальный образ обеспечивает порождение виртуальной реальности, хранение ее в структуре памяти и повторное воспроизведение как художественной среды обитания артиста.

Простая констатация существования «воображаемой жизни» как особой жизни не самоочевидна, для ее воспроизведения необходимо освоение мыслительных действий, связанных с функционированием внутреннего экрана, созданием виртуальной реальности.

Виртуальная реальность в теории виртуальных психологических реальностей не является независимым образованием: она порождается на основе образа константной реальностью,

выступающей по отношению к виртуальной как объективная реальность (Носов, 1994). В этом смысле можно считать, что «художественный мир исполнителя» складывается, как отмечалось выше, из двух взаимосвязанных реальностей: сценической (константной) и воображаемой (виртуальной).

В профессиональном театре сценическая реальность создается в соответствии с содержанием произведения автора и замысла постановщиков — режиссера, дирижера, художника, других исполнителей и включает весь музыкально-сценический мир в целом во всех его специфических театральных формах. Таким образом, сценическая реальность существует объективно, независимо от сознания актера, где актер со своим сознанием является действующим лицом сценической реальности.

Виртуальная реальность, как говорилось выше, создается артистом субъективно, в процессе образного мышления на основе предлагаемых обстоятельств произведения автора, различных видов памяти, работы воображения, наблюдения за окружающим объективным миром, где артист осуществляет превращение «художественного мира» произведения автора, выраженного в определенной знаковой форме, в реальность собственной психики. Она зависит от сознания артиста, она создается артистом, изменяется им в творческих целях, сохраняется и воспроизводится на каждом спектакле.

Виртуальная реальность обладает таким качеством, как автономность, т. е. в ней, в отличие от константной реальности, свое время, свое пространство и свои законы «природы» (Носов, 1994).

Художественный мир во многом строится по образу и подобию окружающего реального мира. Время, пространство и законы существования внешнего мира независимы от сознания артиста. Другое дело, пространство и время в сфере внутреннего мира. Внутреннее поле видения артиста полностью подвластно ему. Он не ограничен ни в пространстве, ни во времени. Время, исторические события могут чередоваться в любой последовательности. Может наличествовать различный монтаж исторических эпох, мест действия, времен года. Именно во внутреннем мире события могут течь вспять, за настоящим вдруг забрезжит прошлое, а перед прошлым возникнет будущее. Приведем несколько примеров в подтверждение этого.

Сценические ситуации, к примеру, восприятие «тени отца Гамлета» или «призрака царевича Дмитрия» в сцене галлю-

цинации Бориса или же представление Кутузовым в опере С. Прокофьева «Война и мир» наполеоновской армии, бегущей по заснеженным дорогам России, — это объекты внутреннего мира артиста. И здесь необходимо заметить, что виртуальные образы (тень отца Гамлета, призрак Дмитрия) проецируются артистом вовне, но это проецирование объектов внутреннего мира протекает совершенно свободно, своеобразно и не подчиняется как бы законам реального мира. Объекты виртуального мира могут проецироваться не только на различные объекты сценической реальности, зрительный зал, но и на воображаемую реальность, создавая, тем самым, двойную экспозицию, наподобие той, с которой мы встречаемся в кинематографе.

Анализируя профессиональные данные артиста, К. С. Станиславский (Станиславский, 1954, с. 73) отмечает, что способность создавать различные воображаемые ситуации и умение в них действовать есть основной показатель сценического дарования. Актер заканчивает спектакль и вместе с ним исчезает виртуальная реальность. Суть искусства актера в том, что он неотделим от виртуальной реальности, от своей, присущей только ему специфической художественной среды обитания.

Итак, художественный мир исполнителя складывается из двух реальностей, в которых артист действует: сценической (константной) и воображаемой (виртуальной). Сценические переживания возникают за счет восприятия и оценки воображаемого мира, существующего параллельно с реальными действиями партнеров, то есть движения художественного мира в целом.

И здесь нет противопоставления одной реальности другой, а есть их глубокое единство и взаимосвязь. Это дает основание рассматривать художественный мир исполнителя как специфический «двойной мир», где возникает особое художественное единство автора и исполнителя, реального (действия партнеров, звучание оркестра, сценографии) и идеально-го (воображаемой реальности), художественного мира и исполнителя.

ЛИТЕРАТУРА

Демин В. Н., Селезнев В. П. К звездам быстрее света // Русский космизм вчера, сегодня, завтра. М., 1993.

Захава Б. Е. Мастерство актера и режиссера. — М., Просвещение, 1978.

Коган Г. У врат мастерства. Предпосылки успешной пластической работы. — М., Сов. композитор, 1977.

Коломенский Я. Д. Человек: психология. — М., Просвещение, 1986.

Курт Э. Музыкальная психология (области и границы музыкальной психологии) // Альманах музыкальной психологии. — М., 1994.

Лук А. И. Интуиция и научное творчество. — М., Наука, 1982.

Медушевский В. В. Интонационная форма музыки: Исследование. — М., Композитор, 1993.

Нестеренко Е. Е. Жизнь в пении // Москва, 1983. № 1, с. 158—171.

Носов Н. А. Психологические виртуальные реальности. — М., 1994.

Пави П. Словарь театра. — М., Прогресс, 1991.

Рапопорт А. М. Работа актера. — М.-Л., Искусство, 1939.

Румянцев П. И. Станиславский и опера. — М., Искусство, 1969.

Снежинский Л. Д. На репетициях у мастеров режиссуры. — М., Искусство, 1972.

Соловцова Л. Е. «Богема» Пуччини. — М., Музыка, 1958.

Станиславский К. С. Собр. соч. в 8-и т. Т. 2: Работа актера над собой. — М., Искусство, 1954.

Холопова В. Н. Музыка как вид искусства. Часть вторая. — М., 1994.

АЛКОГОЛИЗМ С ВИРТУАЛЬНОЙ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ¹

Яценко Ю. Т.

Отличие традиционного подхода от виртуального заключается в том, что при традиционном подходе алкоголизм рассматривается с внешней позиции, с точки зрения трезвого человека, а потому все происходящее в алкогольной реальности расценивается как отклонение, патология. С виртуальной точки зрения алкоголизм — это особая самостоятельная реальность жизни со своими законами и ценностями (Носов, 1994). Рассматривать алкоголизм с внешней, нормальной точки зрения — значит совершать такую же методологическую ошибку, какую совершали европейские ученые, столкнувшиеся с первобытными культурами. Психика людей этих культур была признана ущербной: мышление — алогичным, ценности — примитивными. И лишь «повзрослев», европейская наука признала за первобытными культурами самостоятельность и самоценность; было признано, что первобытные культуры — это просто другие культуры со своими ценностями и логикой, типом психики ничем не хуже, чем европейская.

То же самое происходит и с оценкой алкоголизма: отношение к нему строится на сопоставлении с «нормальной» жизнью. И, кстати, как первые европейские миссионеры пытались перевоспитать аборигенов, так же и в отношении алкогользависимых людей лежит желание обратить их в свою «нормальную» веру трезвого человека. Результат, как известно, и там, и там одинаково отрицательный.

Алкогользависимого человека можно сравнить с человеком, зависимым от какой-либо другой реальности, например, с альпинистом. Разве можно истинного альпиниста остановить в его стремлении в горы? Вся его жизнь подчинена только одному: желанию опять оказаться в горах. Ни финансо-

¹ Статья написана в рамках выполнения проекта № 96-03-04204 «Разработка концепции и методов виртуальной психотерапии на базе технологии компьютерных виртуальных реальностей», финансируемого Российским гуманитарным научным фондом.

вые трудности, ни смертельный риск, ни профессиональная карьера не являются препятствиями в его стремлении. При этом и перестать быть альпинистом невозможно — сколько бы лет ни прошло после последнего восхождения, человек даже и на смертном одре будет вспоминать о горах. И таких всепоглощающих занятий много: авиация, искусство, спорт, карточные игры и т. д. и т. д. Проще было бы даже сказать, что любой истинный профессионал полностью отдан чему-то иному, нам, смертным, непонятному.

Виртуальная точка зрения заключается в том, что на ту реальность, которой посвящает себя человек и в которой он живет, будь то первобытная культура, авиация или алкогольное опьянение, нужно посмотреть изнутри и безоценочно — как на самостоятельный тип реальности.

Вполне возможно, что человек ушел в эту реальность иллюзорно компенсируя какие-то свои недостатки, но что по сути представляет из себя алкогольное опьянение?

С нашей точки зрения алкогольное опьянение переводит человека в виртуальную реальность (Носов, Яценко, 1996). Виртуал обладает двумя существенными для анализа алкоголизма психологическими свойствами. Первое — психологическая достоверность событий, происходящих в виртуальной реальности. Виртуальные события характеризуются тем, что человек воспринимает и переживает их не как порождения своего собственного ума, а как живую объективную реальность. Более того, все предметы виртуальной реальности видятся более ярко, чем предметы константной реальности. Это восприятие сродни вдруг открывшейся красоте обыкновенного цветка или камня, или заката солнца. В виртуале действительность является более живой, истинной, а потому виртуальные реальности являются более привлекательными.

Второе свойство виртуальных реальностей, важное для понимания алкоголизма — ощущение полноты жизни в виртуальной реальности. Дело в том, что поскольку человек не осознает, что попадает в другую — одну из многих возможных — реальность, он считает, что его переживания отражают всю его жизнь в целом. И поэтому, переживая виртуал по поводу какого-либо мелкого, не имеющего самого по себе никакого значения события, человеку порой кажется, что весь мир преобразился — стал прекрасным (в гратуале) или невыносимо тяжелым (в ингратуале). Алкогольное опьянение дает человеку чувство полноты жизни, не обремененное

пребыванием в реальных условиях: лечебница, разрушенная семья, сложный быт, трудности на работе и т. п.

Таким образом, алкоголь переводит человека в яркий, живой полноценный мир, правда, мир этот построен лишь на одном-единственном элементе (образе) этого, трезвого, мира.

Следует иметь в виду, что человек перешедший в виртуальную реальность, т. е. став алкогользависимым, к нам, в трезвую жизнь, уже не возвращается. Считается, что алкогользависимый, но в данный момент времени трезвый, человек выходит из алкогольного опьянения и возвращается, хотя бы на время, в обычную жизнь. На этом предположении строятся методы лечения алкоголизма, суть которых сводится к стремлению не пустить человека обратно в алкогольное опьянение.

Но дело в том, что для человека, перешедшего в виртуал (состояние алкогольного опьянения), эта виртуальная реальность становится нормальной, а наша «нормальная» реальность является для него реальностью более низкого уровня, имеющей более низкий статус существования и не обладающей той яркостью, что характерна для более высоких уровней существования. Это очень похоже на состояние художника, познавшего высшие реалии творчества, и возвращающегося в эту реальность лишь по необходимости. Помимо ценностной малопривлекательности трезвой реальности для алкогользависимого человека, она к тому же для него теряет статус истинной реальности, как для верующего человека истинной является божественная реальность, а обычная — лишь место временного пребывания. Это подтверждает и реальный опыт: несмотря на видимую нормальность поведения алкогользависимого человека в трезвом состоянии, на самом деле все его помыслы вертятся вокруг алкоголя и в конце концов все заканчивается очередным срывом.

О значимости алкогольной виртуальной реальности говорит факт формирования целого ряда зависимостей человека от этой реальности (Яценко, 1995).

Ментальная зависимость — это состояние дискомфорта, тоски, сниженного настроения, беспокойства, слабости, безысходности, когда лишь одно представление бутылки с алкоголем, воспоминание о праздниках резко повышает настроение. Одно лишь представление звона бокалов и булькающей, льющейся жидкости, ощущение стакана, бутылки

с алкоголем в руке переключает все помыслы, мыслительную деятельность человека на желание употребить алкоголь и еще до принятия спиртного переводит алкогользависимого человека в виртуальную реальность.

Обонятельная зависимость — это периодическое или постоянное ощущение запаха алкоголя в носовой полости. Это ощущение не относится к категории обонятельных галлюцинаций, с которыми справиться в психиатрической практике очень трудно; запах алкоголя быстро уходит при выведении пациента из виртуальной реальности в константную.

Оральная зависимость — лишь одно представление вкусовых ощущений алкогольсодержащих напитков: водки, пива, коньяка, вина и т. п. — включает механизм компульсивного, т. е. непреодолимого, влечения к алкоголю и переводит алкогользависимого человека в виртуальную реальность.

Желудочная зависимость — постоянное или периодическое сосущее ощущение в эпигастральной области, причем это всегда купируемое, т. е. снимаемое, лекарственными препаратами и едой. Лишь одно мыслительное представление о выпитых 150—200 граммах алкоголя полностью снимает сосущее ощущение в эпигастральной области и вызывает компульсивное влечение к алкоголю со скачкообразным переходом в виртуальную реальность.

Тканевая зависимость — ощущение постоянных парестезий в области верхних и нижних конечностей, снижение тургора кожи. Представление о появляющемся, разливающимся по организму после первой дозы алкоголя (150—200 граммах) тепле повышает тургор кожи, нивелирует парестезии и включает механизм непреодолимого влечения к алкоголю со скачком в виртуальную реальность.

Из изложенного выше представления об алкогольной виртуальной реальности вытекает принцип лечения алкогользависимых людей. Конечно, лечить их надо всеми доступными средствами, даже если эти средства и не очень эффективны, но более продуктивным является не удержание алкогользависимого человека в нашей трезвой реальности, а девиртуализация — элиминация, уничтожение алкогольной виртуальной реальности. Элиминация алкогольной виртуальной реальности — это борьба с причиной, а не с проявлением, алкогольной зависимости.

Девиртуализацией, т. е. выведением из мира алкогольной виртуальной реальности, мы не только снимаем влечение к алкоголю, но и восстанавливаем корреляционные связи на

уровне гомеостата клетки, ткани, органа, системы и т. д., тем самым восстанавливая организм человека, его физические, биохимические, энергетические и психические функции. Используя диагностическое тестирование, мы имеем возможность объективно оценивать критерии восстановления организма человека в целом, подтверждая тем самым возвращение в нормальную жизнь людей, страдавших алкогольной зависимостью.

Даже в результате 1—2, максимум 5 процедур по предложенной нами виртуальной психологической терапии алкоголизма по методу «Форсаж» удается в 93% при 1-й стадии болезни, в 88% при 2-й стадии и в 33% при 3-й стадии алкоголизма не только полностью снять влечение к алкоголю, но и восстановить организм человека по основным параметрам жизнедеятельности. Это позволяет нам сделать вывод о том, что созданные нами психологические виртуальные технологии в совокупности с современными приборами и растительными препаратами позволяют производить тонкую коррекцию гомеостаза живой системы, возвращая человека из мира болезни в здоровую жизнь.

Разработанные нами принципы виртуальной терапии, как показывают предварительные исследования, могут быть применены в терапии не только алкогольной и наркотической зависимости, но и также при лечении заболеваний внутренних органов и систем, в частности рака и СПИДа.

ЛИТЕРАТУРА

Носов Н. А. Психологические виртуальные реальности. — М., 1994.

Носов Н. А., Яценко Ю. Т. Параллельные миры. Виртуальная психология алкоголизма. — М., 1996.

Яценко Ю. Т. «Способ лечения похмельно-абстинентного синдрома со снятием влечения к алкоголю». Патент Российской Федерации № 2029541, 1995 г., приоритет от 09.07.1992 г.

ВИРТУАЛЬНЫЕ ЯВЛЕНИЯ И ИГРОТЕХНИКА

О. С. Анисимов

Вместе с появлением рефлексивно насыщенных игр, особенно «организационно-деятельностных игр» — ОДИ, появилась необходимость специальной подготовки игротехников. В бытии игротехников воплощается практически ориентированное инобытие методолога. Реализуя свои исходные функции (см. Анисимов, 1994, 1996а, в; Щедровицкий, 1995) методолог совершенствует средства и методы развития деятельности и, более узко, средства организации рефлексивных процессов в универсуме деятельности. Однако заказ на совершенствование он приобретает в практике рефлексии. Для ускорения выхода на новизну методологии концентрируют проблемное напряжение в игромоделировании, внося в этот процесс все ресурсы методологической мощи. Инобытие методолога в игротехнической практике заставляет сочетать сохранение и несохранение «внутренних» способов бытия, заимствовать и вытеснять неприсущее его функции содержание, сохранять и размывать границы между прежним и новым в своей работе и ее продуктах и т. п. Игротехническое проявление методологического бытия невероятно богато многими типами явлений, включая виртуальные.

Занимаясь подготовкой методологов и методологизированных специалистов (в управлении, образовании, аналитике и т. п.), мы с самого начала фиксировали в рефлексивном самообеспечении явления виртуального типа. Первоначально это касалось мыслетехнической стороны игротехники (еще с начала 70-х гг. — до первого периода существования Московского методолого-педагогического кружка (ММПК)), а затем и психотехнической стороны игротехники. В 1996 г. мы разработали онтологическую конструкцию как особую мировоззренческую систему средств анализа любых явлений, а не только в мире деятельности (см. Анисимов, 1996б, 1997). Она позволила придать определенность в анализе виртуальных явлений.

Виртуал в психодинамике связывается с рефлексивным самоотношением, но в его основе лежит выход за ординар-

ное состояние в условиях конкретной деятельности и при реагировании субъективности на побуждающие к этому факторы деятельности (см. Носов, 1994). Субъективность рождает временную реальность, проявляя в ней как «внешнее» (вызванность), так и «внутреннее» (деформации проявленного состояния в сторону преувеличения или преуменьшения). Рефлексивность субъективных проявлений позволяет фиксировать их для самой субъективности.

При первичном психологическом анализе, не опирающемся на развитую рефлексивную способность, виртуальные явления не осознаются и само применение подобных терминов («виртуал», «консустал», «гратуал», «ингратуал» и т. п.) предстает как излишний изыск любителей высокого мудрствования. Однако вместе с накоплением рефлексивного опыта некоторая инородность слов перестает вызывать смущение, так как быстро растет само количество закрепляемых за этими словами явлений.

Прежде всего остановимся на некоторых онтологических различениях.

Если мы будем предполагать универсум как охватывающее бытие, а его обособленную часть — как «нечто», то принципиально важным становится вопрос о цикле бытия «нечто», его становлении, функционировании, развитии и исчезновении. Считая, что становление «нечто» включает в себя переход от однородности морфологии универсума к разнородности и локальной структуризации: «под определенные структурообразующие требования», мы получаем привычное для Аристотеля понимание «нечто» как имеющей «форму и материю». Форма, допустимая для универсума, придает стабильность существованию структурированной морфологии. Если форма, в силу каких-то причин, исчезает или изменяется по форменному содержанию, то следует и переструктурирование морфологии. Активность формы ведет к явлению напряжения внутри «нечто» при постепенном разотождествлении места и наполнения по инициативе морфологии, имеющей другой «знак бытия», чем то, что присуще форме. Если все же разотождествление осуществлено, то напряжение и активная функция формы приведут либо к возврату прежней морфологии, либо к разработке методологии.

Разотождествление и отождествление как цикл «пульсации» универсума варьируется в различных частях, но только фиксированное и сохраняющееся соответствие между формой и морфологией характеризует завершение становления

«ничто». Этот результат структурирования и отождествления по критериям формы «ничто» предполагает динамический аспект «незначимых» разотождествлений, «микропульсаций», но не подвергающий сомнению устойчивость формы и надежность соответствия ей со стороны морфологии.

Сохраняющееся соответствие формы и морфологии имеет три аспекта бытия — до вхождения в отношения с иным «ничто» или сферой в целом («в — себе бытие»), реагирование на иное с подчинением его особенностям («для — иного бытия») и реагирование на иное вместе с поддержанием своего самосохранения («для — себя бытие»). Понятно поэтому, что «для иного бытие» не может быть долговременным без риска потери соответствия формы и морфологии и превращения микропульсаций в разрушение пульсационности. «Для — себя бытие» более стабильно, не имеет своих ограничений из-за ритма пульсационности и потенциала остановки этого процесса. В своем бытии «для — иного», «ничто» и приобретает виртуальность, ее актуальность, порожденность, непривыкаемость, фрагментарность и т. п. Вместе с переходом в «для — себя» бытие, «ничто» вносит в эту порожденность свои акценты, включая усиление или ослабление вызванного состояния.

С другой стороны, вызванное состояние «ничто» на фоне самосохраняемости «в — себе» бытия, при определенных условиях может активизировать формообразовательный процесс, его усложняющую структуризацию, тем более, что морфология виртуального состояния проходит путь оформления и имеет форму в «для — себя» бытии, пусть и временную. Заимствуя этот новый опыт оформления, форма самодифференцируется и структурируется, создавая предпосылки для нового соответствия формы и методологии. Этот процесс и составляет четвертый аспект бытия «ничто» — «для — в себе бытие» (развитие или деградация, в зависимости от усложнения или упрощения формы).

Иначе говоря, виртуальное проявление «ничто» может создать внутреннее условие для смены стабильного состояния, смены содержания «в себе» бытия, для исчезновения виртуального статуса состояния.

Вышесказанное достаточно легко опознается в практике мышления, деятельности, мыслекоммуникации, общения. До недавних пор главным направлением наших поисков была мыслетехника (см. Анисимов, 1994, 1996а, в, 1997). Мыслительная культура в Московском методологическом кружке (ММК) предполагалась и поощрялась с самого начала его

существования. Одним из главных показателей наличия этой культуры выступала схемотехника. Для преодоления аморфности хода и содержания мысли в мыслекоммуникации, для придания определенности дискуссионным взаимодействиям методологии, а затем в изопрактике — игротехники, строили и перестраивали схемы, схематические изображения. Сама практика создания, использования и совершенствования схем как средств актуальной или отчуждаемой мысли имела различную степень организованности и рефлексивной осознанности. В значительной степени уровень осмысленности и организованности в схемотехнике и в обучении схемотехнике определялся уровнем существенности, представлением о самом мышлении и средствах мышления. В своих поисках мы уделяли принципиальное значение опоре на предельную онтологию, онтологические представления о мышлении, средства мышления, языке и т. п. Среди парадигматического набора средств рефлексивной самоорганизации, разработанного в 1978—1980 гг. («Азбука—1»), была схема «акта мысли». Она давала логико-онтологическое представление о типах бытия средства мысли (например, схематического изображения). Эти типы располагались в цикле, включающем фиксацию средства в языке как хранилище, извлечение из языка под воздействием необходимости «объяснить» фиксированное «явление», положение средства в мыслительном поле на место средства мысли, придание содержательности средству через отождествление с ранее фиксированным «явлением» и сопровождающим соотношением содержательности средства мысли через «вытеснение» ее средственной основы, вторичное устранение содержательности за счет оспаривания возможности отождествления, возвращение статуса средства в поле мышления, возвращение в язык.

Мы видим, что объективизация средства мысли по критерию содержательности является временным бытием средства в поле мышления. Чтобы «удлинить» это виртуальное бытие следует воспроизводить применение средства, восстановить процедуру соотношения и отождествления. Каждый мыслитель, пользующийся схемами как средствами мышления, имеет возможность рефлексивно осознать цикл такого бытия средства. Однако каждый мыслитель, тем более в ходе дискуссии, в игромоделировании, помимо объективного прохождения подобных циклов вводит свои субъективные «добавки», деформируя содержание, закрепленное за средством мысли. Он превращает значение, понятие, категорию как принадлежность

словаря, социокультурной функции и позиции в индивидуальный смысл. При этом содержательные виртуальные деформации дополняются чувственно-эмоциональными источниками деформаций. Поэтому методолог, как и любой мыслитель, проходит путь своей субъективной идентификации со средством. Тяжесть подобного отхода от субъективной виртуальности к надсубъективной, логикосемиотической мы ощущали как на себе в период вхождения в ММК, так и на своих учениках. Умение правильно использовать виртуальный потенциал средств мысли в ходе проблематизации составляет базу мыслетехнических способностей.

В игропрактике наиболее ярко моделируется рефлексивное сопровождение и предопределение действия. Именно в ОДИ и игрок, и игротехник опознает, использует и погружается в смену оснований бытия в мире деятельности. Сначала рефлексия сопровождает действие, ее временное виртуальное существование обеспечивает придание надежности целедостижению, действия находятся как бы в инобытии и их трансформации выступают следствием инобытия, подчиненного приращению большего соответствия уже готовой норме. Однако из-за процедур проблематизации и внесения систем критериев рефлексии роль рефлексии переосмысливается: действие становится инобытием рефлексии, а затем и критериальной базой рефлексии (системы понятий, ценностей и т. п.), превращается во временное виртуальное бытие рефлексивной культуры и культуры вообще. Рефлексия перевоплощения является базой для смены самоопределения игрока, а затем — игротехника. При этом, если игрок в самоопределении рассматривает «перевертывание» как опознание особого бытия методологин, культуры и помещает такую культуру в статус существующую «для — него», то игротехник в «перевертывании» видит источник осознания существования культуры «в — себе» самой и перевода своего бытия в существование «для культуры», в виртуальное бытийное самоположение. Вне подобного процесса не происходит становления методолога.

Функциональные разделения мест для базового и виртуального бытия во взаимодействии игрока и игротехника в ОДИ дополняются морфологическими включениями, рождающими самые разные невольные и осознанные деформации, иллюзорные и провокационные линии виртуализации. Практически на фоне мыслительно обеспеченного персонажного прохождения цикла развития игроки и, в особенности, игротехники часто порождают полностью виртуализированный

игропроцесс, в котором трудно находить исходную базу. В качестве «законной» базы выступает сама методология или с ней связанная практика, использующая возможности методологии для своего развития. Но на этом фоне субъективная неразвитость игротехников стимулирует к игромодельному и даже стихийному превращению и методологии, и практики в виртуальное бытие. Тем самым, игра и игромоделирование имеют огромные возможности строить виртуальные комплексы и рефлексивно осознавать их природу, проявления в социокультурном пространстве.

Более того, сама функция и ролевая позиция автора базируется на профессионально необходимом демонстрировании виртуальности. Эта виртуальность либо заложена сюжетом и сценарием, либо дополняется активным деформированием сценарного содержания в зависимости от ситуационно необходимых реакций. Автор после перевоплощения имеет персонажное «в-себе» бытие и, встречаясь с незапланированными условиями, реагирует на них, расщепляя «для иного» и «для—себя» бытие, стараясь показать зрительно только второе, сохраняя внутреннюю логику проявлений именно «в—себе» бытия. Если же автор не согласен с режиссерским и даже сценаристским пониманием сюжета и его разворачивания, то он вносит изменения в зависимости от своих критериев и своего самовыражения. Однако все это остается макро- или макровиртуальным бытием.

Игротехник является активным соучастником игропроцесса. Его взаимодействия с игроками, с другими игротехниками, руководителем игры и представителями рефлексно-аналитического сервиса создают почву для многообразного и многослойного виртуального конструирования. Каждая позиция и позиционные структуры в целом могут быть рассмотрены как базовые для виртуальных проявлений. В зависимости от уровня сложности проектирования и проектов игротехнической работы и самого устройства игры позиционно-нормативная архитектура пространства исследуемости игротехника либо позволяет совместить любые виртуализации, используя их для реализации требований заказа или самозаказа на игру, либо не позволяет, что приводит к тому, что игротехник не справляется с этими сложностями и становится жертвой игры. Чаще всего не выдерживают напряжения виртуального бытия игроки, так как они еще не приобрели для такого бытия необходимого опыта, рефлексивных способностей. Требуется специальная рефлексия динамики

положительных и отрицательных следствий виртуального существования в играх развивающего типа, так как именно в них огромный объем виртуальности сочетается с рефлексивным напряжением, часто провоцирующим гратуальные и игратуальные формы неадекватности.

Подводя итоги, следует подчеркнуть, что все бытие человека в социокультурном пространстве насыщено виртуально значимыми явлениями. Само вхождение в социальные и деятельностные роли и позиции предполагает виртуальные порождения. Распространение игромоделирования, усложнение архитектоники игр, акцентировка на развитие человека в играх, театрализация образования, особенно — профессионального, привлечение игр в развитие практики — все это концентрирует положительные и отрицательные следствия виртуальных самопроявлений. Игротехник, если он осознает свою психотерапевтическую и педагогическую функции, должен не только подчинить влияние игры на психодинамику игроков целям игры, но и на рост потенциала сопротивляемости негативным следствиям виртуальных проявлений внутри и вне игры. Этому способствует сама профессиональная подготовка игротехника и особая роль развития механизмов рефлексивной самоорганизации в этой подготовке, в обнаружении индивидуальных тенденций игроков.

ЛИТЕРАТУРА

Анисимов О. С. Основы методологии. Т. 1 и 2. — М., 1994.

Анисимов О. С. Методология: функция, сущность становление. — М., 1996а.

Анисимов О. С. Развитие. Моделирование. Технология. Калуга. — 1996б.

Анисимов О. С. Профессионализм управленческой деятельности (акмеологические аспекты). — М., 1996в.

Анисимов О. С. Акмеология мышления. — М., 1997.

Носов Н. А. Психологические виртуальные реальности. — М., 1994.

Щедровицкий Г. П. Избранные труды. — М., 1995.

О МИСТИКЕ КАК ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

В. В. Кравченко

С древнейших времен все мистические системы, признавая расщепление Единой реальности на здешнюю и Иную, исходили из возможности установления прямой связи между ними в мистическом опыте. Мистический опыт открывает постоянное взаимодействие здешнего мира и Иного. С точки зрения виртуалистики, это взаимодействие может рассматриваться как порождение новой, относительно «эффемерной» реальности — назовем ее «промежуточной», — которая между ними образуется.

Рассмотрение здешней реальности, как иллюзорной по отношению к подлинной реальной, только усиливает порождающее значение Иного в отношении к третьей — виртуальной реальности — «промежуточной». Рассмотрение Иного как иллюзии, связанной со спецификой мистического опыта, усиливает значение здешней реальности, как порождающей. В самом мистицизме, вне зависимости от конкретной мистической практики, основополагающее значение имеет активность самого мистика как «моста» между реальностями.

Для мистика здешний мир, как данная «реальность», есть лишь часть Целого, Единого (или как его «отражение», или как иллюзия, или как отпавшая, низшая часть высшего и совершенного мира). Поэтому он, по-своему утверждаясь в этой реальности, поглощен главной целью своей жизни — соединиться с Иным. Именно всепоглощающая цель становится основной константой его жизни в этом мире вечного изменения, и не может быть ничем иным, как перпендикуляром «снизу вверх», в любой земной ситуации остающимся неизменным. «Оцеленность», как фиксированное внутреннее состояние, или дается во внезапном озарении или вырабатывается в специальной практике, определяя цельность индивидуальности мистика и особость самого его земного существования.

Для того, чтобы подчеркнуть особенность жизненной позиции мистика, введем рабочий термин «деятельность-существование», в первую очередь, имея в виду слитность и нераз-

дельность его «внешней» активности и «внутреннего» существования и непрерывающуюся мистическую практику.

Мы рассматриваем общую жизненную позицию мистика, как некую генеральную установку, реализующуюся в его деятельности-существовании в виде мистической целеустремленности. Поэтому все земные предметы, потребности и ситуации будут лишь поводом и способом выявления его исходной готовности к действию в едином направлении мистической вертикали.

Психологически актуальная деятельность-существование мистика продуцирует особую виртуальную реальность — виртуальную реальность мистика, по отношению к которой здешняя и иная реальности являются внешними. Но онтологически «промежуточная область» по отношению к мистикю является столь же действующей и определяющей, как и две основные. Таким образом, виртуальная реальность мистика не может рассматриваться только как психологическая, но является, в первую очередь результатом взаимодействия здешней, Иной и «промежуточной» сфер.

Виртуальная реальность мистика — это органичное развитие извечно существовавшего в мистической и оккультной философии понятия микрокосма. Но в отличие от представления о внутреннем «космосе» человека, как упорядоченной и окончательно обустроенной микровселенной, понятие виртуальной реальности подчеркивает исходное значение и основу самого возникновения виртуальной реальности мистика — деятельность-существование мистика в результате взаимодействия «разноуровневых» реальностей.

Можно сказать, что виртуальная реальность мистика порождается самой «промежуточной» областью, поскольку она, благодаря своему положению, является как бы посредствующим звеном между крайними «полюсами» здешнего и Иного.

Специфика виртуальной реальности мистика состоит в том, что она не только порождается, но и постоянно взаимодействует с «промежуточной областью», можно даже сказать, в своей динамике, в своем развитии и совершенствовании она как бы растет навстречу промежуточной области и, в конечном счете, к Иному. Конечно, содержательно виртуальная реальность мистика всегда определяется индивидуальностью конкретного мистика, потому она неизбежно и «психологическая», но в определяющей мере она в своем существовании все-таки прямо зависит от целостной деятельности-существования.

Иначе говоря, вне собственно психологической области исследования мы вполне можем различить разные «типы» виртуальности, которые по своим исходным условиям порождения могут быть не только, так сказать, «вторично-субъективными», что часто в специальной литературе обозначается как «аутичные», то есть целиком зависящие от данного индивида, но и «первично-субъективными», так сказать, «объективно-субъективными», отражающими не результат взаимодействия человека со средой, а формирование особым образом существующего и действующего человека в результате взаимодействия двух различных пластов бытия.

Для подчеркивания специфики взаимодействия виртуальной реальности мистика с промежуточной областью определенным последнюю как «каузально-виртуальную реальность», которая, во-первых, по отношению к виртуальной реальности мистика выступает, в конечном счете, как порождающая, а во-вторых, стимулирует развитие любой виртуальной реальности мистика и в результате поглощает ее, открывая уже зрелому мистика путь к непосредственному слиянию с Единым.

Понятно, что каузальная виртуальная реальность только фрагментарно, отрывочно раскрывается и в виртуальной реальности мистика, и в том разнообразии виртуальных реальностей, которые она в принципе способна породить. Совершенно очевидно, что множественность виртуальной реальности мистика не ограничена численностью мистиков, поскольку имеет непостижимую на земном уровне природу и может формироваться не только по допускаемым нами, но и непризнанным или в принципе непознаваемым способам взаимодействия здешнего, Иного и «промежуточного» миров.

Сама каузальность каузальной виртуальной реальности определяется нами формально. Антиномия-дихотомия взаимоотношений каузальной виртуальной реальности и виртуальной реальности мистика также раскрывается конкретно в строго индивидуальной деятельности-существовании мистика и в наибольшей степени, естественно, постигается непосредственно только самим мистиком.

Всю сферу каузальной виртуальной реальности мы также можем себе представить как область самой мистики, поскольку в своих проявлениях она и раскрывается как некая труднопостижимая реальность, причем реальность действующая, активно и разнообразно внедряющаяся во все уровни человеческой обыденности и во все сферы высоких творческих

деяний. Именно деятельность-существование мистиков, особость их духовного мира и психофизиологической динамики позволяет нам непосредственно и явственно соприкоснуться с той непостижимой для большинства, но достаточно часто совершенно очевидной сферой мистики, как особой реальностью.

Вне всякого сомнения, мистический опыт — наиболее эффективный способ «попадания» в каузальную виртуальную реальность, а также способ продвижения по ее различным уровням, включая и сам процесс выхода из нее непосредственно в Иное. Мистический опыт есть некий «супервиртуал», который, в отличие от любого другого виртуального события, порожденного работой психики самого человека (Носов, 1994), виртуализирует целостную индивидуальность мистика. По внешним формам протекания и результатам мистические опыты, как известно, весьма разнообразны. Они зависят не только от типа индивидуальности мистика, но и от форм предшествующих мистическому опыту деятельности-существования или конкретного мистического делания. Но в целом это, во-первых, «резонанс» в жизнедеятельности каузальной виртуальной реальности и виртуальной реальности мистика, а во-вторых, это непосредственное ответное действие каузальной виртуальной реальности, определяющее реальное и полноценное взаимодействие каузальной виртуальной реальности и виртуальной реальности мистика, в котором целостное человеческое существо обретает новые степени свободы в Ином. В самом мистическом опыте, судя по всему, мистик, находясь, как и во всяком виртуале, в пассивном состоянии, не способен расчленить каузальную виртуальную реальность и Иное, тем более, что в сущности, это для него одно и то же, но пост-опытная информация мистиков (всегда фрагментарная, символическая или образная) позволяет говорить об иерархичности каузальной виртуальной реальности, как о постепенном — с уровня на уровень — движении к Иному.

Саму виртуальную реальность мистика можно определить как освоенную область каузальной виртуальной реальности, промежуточной сферы между здешним и Иным, специфическим образом разработанное «поле» деятельности-существования, которое может открываться и любому другому человеку, стремящемуся к самоосуществлению. По сути, человек-мистик становится «первопроходцем», «первооткрывателем» в освоении новой области мистики. Любая виртуальная реальность мистика, напрямую «подключенная»

к каузальной виртуальной реальности, обладает особой жизненной силой и в своем «развертывании» становится не менее активной, чем вся область мистики в целом.

В определенном смысле, мистику и можно определить как сферу актуальной реализации связи человека (и человечества), находящегося в здешнем мире, с Иным. Как специфическое «духовное пространство», она, главным образом, определяется деятельностью-существованием людей-мистиков. Потому, по аналогии со сведенборгианскими ангелами, скажем, что мистики, обретающие мистический опыт, составляют собой «подпространство» мистики точно так же, как ангелы, приемлющие от Бога благо любви и истину веры, в совокупности составляют собой небеса (Сведенборг, 1993). Однако не исключено, что мир ангелов, демонов, богов, духов и т. д. суть особые виртуальные реальности внутри каузальной виртуальной реальности, обладающие собственным характером интерактивности как между собой, так и с любой виртуальной реальностью мистика, и в целом — со здешней и Иной реальностями.

Глобальный характер мистики, как каузальной виртуальной реальности, так и всей «промежуточной сферы» между здешним и Иным, определяет и глобальное значение, всечеловеческую ценность деятельности-существования каждого мистика, чье появление было предзадано каузальной виртуальной реальностью через генеральную мистическую установку. Несмотря на то, что любой мистик появляется «здесь и сейчас» для конкретной земной ситуации, тем не менее, он предназначен для осуществления высшей задачи, лишь фрагментарно раскрываемой в его актуальном существовании. Потому любая виртуальная реальность мистика имеет, в принципе, отношение ко всей человеческой истории и определяющее значение для всей человеческой культуры, для всего человечества в целом. Как правило, это осознается по мере культурной эволюции, и духовное наследие Сократа, Плотина, Экхарта, Беме, Сведенборга, Вл. Соловьева, Д. Андреева и других обретает над-этническую, над-национальную и над-временную ценность.

ЛИТЕРАТУРА

Носов Н. А. Психологические виртуальные реальности. М., 1994.

Сведенборг Э. О небесах, о мире духов и об аде. — Киев, 1993 (репр. изд. 1869).

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ СОЗНАНИЯ

Т. В. Носова

Овладение реальностью телесности

Психический генезис ребенка заключается в овладении виртуальными реальностями и в их освоении (Носов, 1997). Рождаясь, ребенок обладает полностью виртуализированной психикой и имеет одну единственную реальность — психологическую реальность телесности. Все для младенца связано в едином комплексе ощущений. Мать, ухаживающая за ребенком, «владет» ребенком, поскольку владеет его телесностью. Она — осуществляет связь младенца с миром, непосредственно участвуя в освоении ребенком реальности телесности. Освоение ее ребенком осуществляется посредством контакта с окружающим — через тепло, слух, зрение, обоняние и т. д. Мать (или человек, непосредственно ухаживающий за ребенком), берущая ребенка на руки, пеленаяющая, купающая, шлепающая, вытирающая, тискающая, говорящая с ним, когда он еще ничего «не понимает» — главный двигатель в развитии ребенка. Результатом успешности отношения матери является овладение к трем годам ребенком своим телом, как неслитным с окружающим миром. Если же физическое телесное проживание в достаточной мере было налажено, инстинктивным, то в возрасте трех лет будет фиксироваться задержка психического развития ребенка. Итак, младенец овладевает реальностью телесности. При успешности этого процесса, примерно к трем годам, в психическом пространстве происходит феномен улавливания реальности телесности, что характеризуется появлением элементов реальности сознания. Новая реальность — реальность сознания — постепенно овладевается ребенком, и к семи годам происходит феномен улавливания реальности сознания, фиксируется появление элементов реальности личности. Появляется

1 Статья написана в рамках выполнения проекта № 96-03-04204 «Разработка концепции и методов виртуальной психотерапии на базе технологий компьютерных виртуальных реальностей», финансируемого Российским гуманитарным научным фондом.

щиеся реальности психики—реальность телесности, сознания, личности и т. д. — мы называем виртуальными именно потому, что каждая реальность порождается предыдущей, обладает статусом самостоятельного существования, не сводимым к существованию породившей реальности, обладает способностью интерактивного взаимодействия с породившей реальностью, законы функционирования одной реальности не сводимы к законам функционирования другой реальности и не могут быть из нее выведены.

Овладение реальностью сознания

Шесть лет — это возраст, предполагающий наличие элементов осваиваемой реальности сознания, т. е. возможность различения событий собственного внутреннего психического пространства и событий внешней реальности.

Первые феномены проявления реальности сознания — это появление детского «анимизма», придания неживому статуса живого, наделение реальных предметов нереальными свойствами, детская ложь. Эти феномены основаны на перепутывании психикой ребенка образов, рожденных разными реальностями — внутренней и внешней. Для ребенка равноценны, равнозначны реальности порожденные и порождающие. Сноудинение, нафантазированное им событие, чей-то рассказ, сказку ребенок может принимать за реальные случающиеся события. Он ожидает за темным забором увидеть Бабу-ягу, ждет спускающегося с небес доброго волшебника.

Феномен удвоения реальности сознания заключается в том, что ребенок различает образы внутренней реальности (сознания) от образов внешней реальности. К семилетнему возрасту дети уже очень хорошо и смело рассуждают о том, что приходящий к ним Дед Мороз «настоящий» или «ненастоящий». Они уже начинают скептически говорить, что «все это сказки», или что «это бывает только в сказках». В этом возрасте и фантазия становится актом целенаправленным, сознательным, специальным. На уровне реальности телесности фантазирование — это процесс стихийный самопроизвольный, «естественный» для психики ребенка. Образы стихийно порождаются и стихийно исчезают (спонтанность образов), стихийно трансформируются (детская непосредственность). Когда ребенок везет машину за веревочку, он не совершает никаких рефлексивных актов по поводу того, что он это только думает, что едет настоящая машина и гудит, что

он это понарошке, а на самом деле... и так далее. Ребенок погружается в реальность игрушки, при другой ситуации оставляя машинку валяться среди других игрушек. Ребенок не в состоянии и долго фиксировать внимание на определенном объекте (полевое поведение), так как образ от любого предмета внешней реальности в психическом пространстве ребенка становится его собственным, становится объектом психической реальности равным по своей значимости и способам функционирования с ним самому предмету внешней реальности.

Но вот происходит различие придуманного от непридуманного (внешней и внутренней реальности) и появляется знание о том, что это «не настоящая мысль», а фантазия, т. е. возникает своего рода рефлексия по поводу того, что от чего является произошедшим. Появляется возможность управления стихийно рождаемыми образами. Фантазирование осуществляется на основе реальности сознания (продуцирование и сочетание образов), а не реальности телесности (поток образов). Появление элементов реальности сознания по-разному сказывается на генезисе детской психики.

1. У одних детей нет умения пользоваться возникающими образами, образы их переполняют и не находят выхода во внешнюю реальность, не направляются на взаимодействие друг с другом. Эти дети зажаты, стеснительны, но развитие их сознания и интеллекта может осуществляться нормально.

2. Другие дети при наполненности образной сферы наслаждаются образным внутренним пространством, уходя во внутренний план, погружаясь в реальность сознания, отказываясь взрослеть, соотносить реальность придуманную и реальность внешнюю. Это приводит к задержке появления феномена удвоения реальности сознания.

3. Есть дети, у которых образы порождаются плохо, слабо. Это приводит к общей неразвитости и к слабому освоению реальности сознания.

4. И, наконец, есть дети, которые легко используют образы для обучения, для овладения всем пространством своего существования, соотнося порожденное с порождающим. Это ситуация нормальной девиртуализации реальности сознания.

Период стихийной образности — это еще телесный уровень психики, при наличии удвоенной реальности телесности. Овладение образной сферой — это уже уровень реальности сознания.

Виртуальный и константный образы

Именно особенности детского воображения являются критерием происходящих в психике процессов освоения реальности. Отсутствие фантазий говорит о неосуществлении удвоения реальности телесности. Спонтанное, неконтролируемое фантазирование свидетельствует о том, что удвоение реальности телесности произошло, но реальность сознания еще недостаточно освоена. Контролируемые фантазии, сдерживаемые, учитывающие внешнюю ситуацию, свидетельствуют об освоенности реальности сознания, о проявленности феномена удвоения реальности сознания.

Ведя речь о функционировании образов в детской психике, о неразличении образов, порожденных разными реальностями, о феномене удвоения реальности сознания, заметим, что, с виртуальной точки зрения, многие детские страхи порождены именно неразличением образов. Неразличение, в свою очередь, происходит из-за недостаточной освоенности реальности сознания, т. е. отсутствия способности различения образов, порожденных самим ребенком, т. е. виртуальных образов, и образов константных, отражающих внешний мир, в том числе внутренние миры других людей.

Начиная различать виртуальные реальности от константных реальностей, ребенок начинает различать и активно пользоваться различением мира физического и мира психического. Как только ребенок различил мир психический от мира физического, он сразу получает в руки мощное орудие собственной ориентации в мире. Но иногда виртуальные и константные образы не различаются ребенком. Эти образы в некоторых ситуациях не различают даже взрослые, перепутывая подчас то, что было во сне, и то, что было «на самом деле». С этой точки зрения, страх темноты — боязнь существ, которые в этой темноте невидны, страх возможных «вдруг» (наскочет, съест, повалит) — можно объяснить тем, что ребенок сам порождает эти вымышленные существа и населяет ими темноту. Населив темноту реалиями, он сам начинает их бояться, бояться образов, как порожденных собственной реальностью сознания, так и образов внешней реальности.

Психологическая коррекция в данном случае заключается в обучении ребенка различению придуманного им самим и реального, в указании на то, что в данной ситуации ему

страшно или плохо потому лишь, что он испугался своих же собственных представлений (этот механизм работает и при терапии «взрослых» страхов). Соответственно возможна и обратная терапевтическая процедура : заставить пережить то, чего нет, чтобы, например, исправить определенные черты характера, понять определенные ситуации самим ребенком. И порой, подобно тому, как в предыдущий возраст — дотрехлетний — ребенок воспринимал все сигналы диффузно, так и в этом возрасте — возрасте освоения реальности сознания — чувство тревоги, страха может быть основано на неразличении того, что представляет реальную опасность для ребенка, вызывает боль, и того, что лишь в его плане представлений может вызвать боль и страх.

Встречающееся у детей 6—7-летнего возраста воровство (например, денег) также может иметь причиной неразличение виртуального и константного образов. Для ребенка с несформированной реальностью сознания воображаемый и реальный предмет могут не различаться. И причиной кражи окажется не желание купить что-либо, не нужда в деньгах. Взятые деньги могут быть куда-нибудь положены и не тратиться. Для ребенка внутренний образ «владения» переходит во внешнее действие. И такое поведение нельзя квалифицировать как безнравственное, во-первых, в силу неразличения виртуальных и константных образов, а во-вторых, в силу того, что реальность личности, в рамках которой только и может быть применена категория нравственности, еще несформирована, и критериями нравственности ребенок до тринадцати лет в полной мере не владеет.

Виртуальная психопрактика

Данные теоретические представления были нами сформулированы на основе практической и экспериментальной работы с детьми дошкольного возраста. Так, на одном из занятий, шестилетние дети мысленно путешествовали по планетам. Каждый придумывал свою планету. После путешествия дети рисовали животное, живущее на этой планете, то животное, которое совсем-совсем не похоже на земное животное, которое живет только на планете, придуманной каждым из них.

Это тест «несуществующее животное», предложенный детям с видоизмененной инструкцией и при наличии у них игрового состояния, «оживленности» в реальность нереального.

Из одиннадцати рисунков на одном изображен человек (инопланетянин), на двух — земные зверюшки (белочка и зайчик), на восьми — необычные животные.

Почему некоторые дети не изобразили «несуществующее животное»? На одном рисунке — животное по имени «пушистый». Это, как сказал сам автор, зайчик — крохотный зверек, нарисованный у самого нижнего края листка. «Неуверенность, нерешительность, низкое интеллектуальное развитие, отсутствие воображения...» и т. д. — интерпретация данного рисунка. Мы обращаем внимание на другое. Ребенок хорошо понимает, что значит слово «несуществующее», но явить несуществующее он не способен, фантазирование как процесса нет. Его существование возможно только при активном владении, пользовании, пробовании пространства внутренней реальности. Нет фантазии, потому что у данного ребенка не сформировалась пространственная реальность сознания, у него не освоена реальность телесности, на фоне которой идет лишь очень слабое овладение реальностью сознания.

Можно бы предположить, что если ребенку неподвластна образная сфера, то пусть осваивает логическую сферу, не требующую образного воображения. Но, как показали наши исследования, именно дети с богатым воображением в возрасте трех-шести лет имеют лучшие успехи в последующем овладении логическими закономерностями.

В этом заключается некий видимый парадокс, который легко разрешается, если не рассматривать интеллектуальные способности как одинаково проявляющие себя во все временные отрезки жизни. Интеллект развивается не у того ребенка, у которого уже в раннем возрасте присутствует жесткость расчленения реальностей, у которого не наблюдается спутывание образов, отсутствуют фантазии. Напротив, тот ребенок, который владеет и оперирует в возрасте овладения реальностью сознания с образами, приучая себя к управлению преобразованиями образов, тот ребенок и получает внутренний инструмент для овладения собственным сознанием. Это условие благоприятного развития сознания в более старшем возрасте. Если в начальной школе ребенок с богатым воображением получает низкие отметки, то это может свидетельствовать не о том, что сознание не развито, не о глупости ребенка, а о том, что сознанию необходимо дать еще время «поиграться» в овладении образами внутренней реальности, дорасти до феномена удвоения реальности сознания.

На другом рисунке — рисунке девочки с хорошими показателями тестового обследования психических способностей — белочка (целое семейство белочек). Эта девочка зажимает свою внутреннюю реальность сознания, не выпускает продуцируемые образы во вне в процессе своего проживания, что и рождает некоторую скованность, зажатость всего поведения в целом. Ей непривычно выплеснуть свои представления, воображения, а привычнее работать с явно воспринимаемыми объектами. Она и эмоционально очень сдержана, хотя очень мила и чувствительна. В первой ситуации ребенок не различает образы внешней реальности и образы внутренней реальности и не владеет их управлением, во второй ситуации ребенок различает эти образы, он не дает возможность внутренним, порожденным образам покидать реальность психики, свое внутреннее жилище.

К этой же группе рисунков (существующих животных) можно отнести и еще один рисунок — на рисунке изображен человек, который назван инопланетянином. Это рисунок мальчика сильно неразвитого по результатам психологического тестирования, не владеющего организацией своего поведения. Порождать новые образы, т. е. заставить работать сознание в интенсивном режиме, для него невозможно. Рисунок этот невзрачен, неинтересен.

Почти всем остальным детям удалось проконтролировать работу своих внутренних образов, породивших образы от внутреннего пространства и нарисовать нечто необычное — несуществующее.

Зафиксировать освоенность телесной виртуальной реальности психики и появление элементов реальности сознания можно при помощи упражнения «коллективное сочинение сказки». Дети трех-пяти лет, выполняя это упражнение, начинают рассказывать известные им сказки. Причем, каждый мальчик начинает: «Жили-были старик со старухой. И была у них курочка Ряба», — а следующий продолжает: «Жил-был царь и было у него три сына». Сознания детей не взаимодействуют друг с другом. Дети могут отвечать на вопросы или рассказывать свое, не соотносясь с предыдущими темами общего разговора.

Это наблюдение подтверждается и невозможностью для четырехлеток сделать совместный рисунок, продолжая то, что начал предыдущий. Они либо начинают рисовать рядышком, оставляя незаконченным начатый предыдущим ребенком ри-

сунок, либо зачеркивают неподходящую по их представлению деталь и рисуют свою, либо просто отказываются продолжить работу.

Появление возможности делать дело коллективно, совместно, группой, по очереди, согласуя свои действия (мысли, слова) с таковыми другого человека, т. е. исчезновение абсолютной «эгоцентричности» психики — это показатель появления новой виртуальной реальности сознания. Именно детьми шестилетнего возраста начинает выполняться упражнение «коллективное сочинение сказки», выявляя при этом различный уровень психического развития детей — различную степень освоенности реальностей сознания и телесности. Таким образом шестилетние дети — это уже много разнообразных типов психик.

Появившаяся реальность сознания обеспечивает совместное выполнение деятельности, в том числе дает возможность осуществлять процесс школьного обучения, как процесс, основанный на передаче знания от одного сознания к другому, как процесс, предполагающий обращение к виртуальной реальности сознания.

Варианты генезиса ребенка

Мы подчеркиваем, что неразвитость виртуальной реальности телесности ведет к неразвитости и вышележащей реальности — сознания. И для успешного овладения реальностью сознания необходимо полноценно освоить реальность телесности. Но в современном обществе повышена ценность знаниевости в противовес проживаемости, что влечет за собой измененные приоритеты в воспитании детей дошкольного возраста — происходит акцентирование на развитии сознательных качеств психики ребенка, в ущерб развитию и освоению телесных. Пример тому — мода на дошкольное образование, где происходит подготовка к школьному обучению, предполагающая усиление обращения именно к реальности сознания, т. е. реальности, находящейся в стадии освоения и требующей еще очень мощной опоры на реальность телесности, развитие которой игнорируется во всевозможных дошкольных прогимназиях и лицеях.

Имея ориентацию на приоритет сознания, своим отношением к ребенку взрослые вытягивают его на более высоколежащий пласт реальности, не обеспечив полноту освоения предыдущего. Ребенок под давлением взрослых переходит на

уровень реальности сознания, не имея еще сил и возможностей на достаточно качественное освоение «взрослого» уровня, да и нижележащая реальность, неосвоенная ребенком, дает себя знать. Такой «сверхразвитый» ребенок может в первое время резко выделяться от своих сверстников развитостью, сформированностью, взрослостью. Но это преимущество зачастую сопровождается неадаптивным поведением, возникновением проблем с самими родителями, и приводит к недостаточности освоения этой форсированной реальности. Видимая легкость оперирования некоторыми аспектами «взрослой» реальности оборачивается при этом ее непроработанностью. И, как правило, сверстники, овладевающие этой виртуальной реальностью позже, в силу естественных психологических механизмов генезиса лучше осваивают эту реальность, сохраняя при этом адаптивное поведение.

Переход на следующий уровень развития без достаточного освоения предыдущего наблюдается нередко. Но нет неизбежности в развитии ребенка. И всегда остается возможность адекватного психического развития. В детском возрасте это возможно осуществить, в основном, при помощи взрослых. Психологический механизм выравнивания неадекватности генезиса виртуальной реальности основан на способности воздействия вышележащей психической реальности на нижележащую, которое заключается как в перестройке, укреплении нижележащей виртуальной реальности, освоению ее, так и в возможности вышележащей структуры брать на себя определенные функции, выполняемые обычно нижележащей, для успешного их выполнения.

Бывает так, что на определенном возрастном этапе, родители учитывали психический статус ребенка, например, пребывание его в реальности телесности, но при переходе в другую — сознаниевую реальность — продолжают относиться к нему, как к прежнему ребенку, с доминированием телесной реальности. Это приводит к тому, что методы воспитания, тип жизни семьи становятся неадекватными генезису ребенка, что и вызывает неадаптивное поведение, неразвитость и т. д.

Общение взрослого и ребенка без учета наличного уровня развития ребенка, без учета той виртуальной реальности, которая в данный момент осваивается ребенком, и перевод взаимодействия на уровень более высоколежащей реальности — сознания, личности, которые у ребенка еще несформированы, либо на уровень уже освоенной, ведет к «непонима-

нию» ребенком взрослых, к искусственному задерживанию на данной (неразвитость реальности) ступени развития, либо через «подтягивание», когда ребенок переходит на уровень существования взрослых, но при этом реальность его настоящего пребывания оказывается непрожитой, неосвоенной, и видимость свободного владения «взрослыми», вышележащими реальностями, оборачивается неразвитостью ребенка и асоциальностью (сверхразвитость реальности).

Возможность пребывания в единой виртуальной реальности при взаимодействии людей друг с другом названо нами ковиртуальностью.

Ковиртуальным может быть взаимодействие людей, достигших в своем генезисе различных уровней виртуальности (реальности телесности, сознания, личности и т. д.). Например, взрослый человек, играя с ребенком, переходит на уровень реальности телесности, и не посвящает ребенка в личностные проблемы, несуществующие для четырехлетнего ребенка.

Игнорирование реальности бытия ребенка, общение с ним непрерывно с уровня своей «высоты», т. е. отсутствие ковиртуальности, приводит к отчуждению, срывам, непониманию.

Отсутствие ковиртуальности — начало детских проблем. В частности, начало проблемы отцов и детей. Обычно говоря о проблеме отцов и детей, говорят о взрослых детях и умудренных отцах. Мы же утверждаем, что проблема отцов и детей, проблема ковиртуальности, может возникнуть в любом возрасте отцов и в любом возрасте детей.

Перед нами не подросток, не молодой человек. Перед нами младенец. Но родители уже вступили в конфликт с ним. Они его отторгают, не учитывают его потребности, не соотносятся с законами проживания ребенка в данной (его) реальности. Они не обеспечивают полноту проживания ребенком его реальности, ее достаточное освоение.

Проживание в той виртуальной реальности, в которой находится ребенок — самоценно и самодостаточно, и требует отношения к ребенку с учетом законов пребывания в данной виртуальной реальности.

ЛИТЕРАТУРА

Носов П. А. Виртуальный человек. Очерки по виртуальной психологии детства. — М., Магистр, 1997.

Одно из основных свойств аудиторни — каждый может воспринимать высказывание каждого. Этим же свойством обладает и телеконференция. Казалось бы, сильное различие между очной и виртуальной аудиторией в том, что в очной аудиторни взаимодействие типа Высказывание-Выслушивание происходит у всех в одном и том же месте и практически в одно и то же время, а в виртуальной аудиторни — в разное время и в разных местах, наиболее удобных для каждого из участников. То есть она размещена в пространстве и времени. Но поскольку в виртуале статус времени изменен (о признаках виртуала см. Носов, 1994), то в виртуальной аудиторни время измеряется количеством событий-взаимодействий типа Высказывание-Выслушивание. Если это действие, то событием может выступать, например, возращение кся, на какую-либо предыдущую высказанную мысль. Если обмен по мы говорим «пять лишь назад», то в виртуальной аудиторни

Телеконференция как среда для создания виртуальной аудиторни

Развитие дистантного образования в нашей стране обуславливает в образовательном процессе как учащемуся, так и преподавателю, не выходя из дома. Очевидно, что потребует некоторая адаптация учебного процесса к новой форме обучения. В данной статье, в качестве одного из вариантов процесса образовательного процесса в компьютеризованную среду рассмотрим использование локальных телеконференций, организованных на серверах новостей и подключенных к INTERNET.

Сейчас компьютерные коммуникации могут позволить участвовать в образовательном процессе как учащемуся, так и преподавателю, не выходя из дома. Очевидно, что потребует некоторая адаптация учебного процесса к новой форме обучения.

В данной статье, в качестве одного из вариантов процесса образовательного процесса в компьютеризованную среду рассмотрим использование локальных телеконференций, организованных на серверах новостей и подключенных к INTERNET.

ТЕЛЕКОНФЕРЕНЦИЯ КАК ВИРТУАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА В ДИСТАНТНОМ ОБРАЗОВАНИИ
Л. А. Хачатуров

рин можем сказать «пять статей назад». Такая система отсчета не только выводит участников дискуссии из обычного течения времени, но и создает эффект присутствия в аудитории, наполненной событиями-взаимодействиями.

Поскольку урвать статьи в локальной телеконференции можно неограниченное время, то можно сказать, что такая телеконференция имеет тенденцию к неограниченному накоплению высказываний ее участников. Статьи могут, в свою очередь, содержать ссылки на предыдущие статьи, а те, в свою очередь, на еще более ранние статьи и т. д. Система этих взаимных ссылок не обладает иерархической структурой, а скорее всего, она ближе к гипертексту. Виртуальность телеконференции обеспечивается тем, что каждая новая статья должна обладать новизной по отношению к предыдущей совокупности статей. Таким образом **предыдущая совокупность статей является консуэталом по отношению к новой совокупности статей, а новая совокупность статей, соответственно, виртуалом по отношению к предыдущей.**

Первый опыт

В мае 1996 г. в Международном независимом эколого-палитологическом университете была набрана пилотная экспериментальная группа на дистантную форму обучения. Все участники учебного процесса должны были публиковать свои статьи в локальной телеконференции *orthodox.distant*, организованной на узле *orthodox.ru*, который, в свою очередь, в режиме Off-Line подключен к INTERNET. INTERNET здесь использовался как транспортный механизм, при помощи которого каждый участник учебного процесса передавал на узел свои статьи, а сервер телеконференций рассылал эти статьи по списку участников. Большинство участников для осуществления связи использовали IBM-совместимые компьютеры, сеть Relcom и программное обеспечение, распространенное в этой сети (*uirc, bmail*), но это было вовсе не обязательным условием: INTERNET обеспечивает перенос текстов практически между всеми программно-аппаратными средами. Большинство преподавателей было подключено непосредственно к узлу *orthodox.ru*, что обеспечивало оперативный интерфейс с их стороны. На сегодняшний день группа уже отучилась почти 2 семестра.

В ходе учебного процесса выяснилось, что дискуссия в телеконференции стала центральным опорным элементом учеб-

ного процесса. Дискуссия в такой телеконференции обладает рядом свойств:

1. **Увеличение гратуальности образовательного процесса.** Это можно объяснить тем, что каждый участник пишет свою статью в удобное или творческое для него время, спокойно обдумав текст перед отправлением. Если сравнить это с очными семинарами, то надо признать, что даже если мы добьемся, что 25 обучающихся и преподаватель соберутся в одно и то же время в одной и той же аудитории, то это вовсе не будет являться гарантом того, что у них в это время у всех будет пик творческой активности, высокая способность к восприятию и т. п. Конечно, и в телеконференции нет гарантии гратуала, а есть всего лишь предпосылки, увеличивающие его вероятность.

2. **Более высокая обдуманность и выдержанность высказываний,** чем в очном семинаре. Это связано с тем, что перед актом отправки письма, участник может его неоднократно прочесть.

3. **Возможность оценивания усвоения материала по степени активности обучающегося,** а также по качеству опубликованных статей.

4. **Аддитивность, постоянное повышение интеллектуального потенциала телеконференции.** Как отмечено выше, это связано с тем, что каждая новая статья должна содержать новизну по отношению к уже имеющемуся набору высказываний. Это не значит, что кто-либо не может опубликовать не новое, обыденное. Но такая публикация не вызовет интереса остальных участников, а значит не будет откликов, дискуссии, общения. Она пройдет как бы мимо сознания.

Если считать, что дискуссия не ограничена временем, объемом публикаций и количеством участников, то такая телеконференция, при устремлении к бесконечности, должна впитать в себя ноосферу всего человечества. Но поскольку эти ограничения все-таки существуют, то мыслесфера участников, которая отображается в телеконференции, представляет собой микроноосферу, если можно так выразиться.

5. **Возможность войти в дискуссию в любой точке ее развития,** вернуться на несколько шагов назад, например, к какой-нибудь незаслуженно забытой мысли.

6. **По сравнению с очными семинарами, уменьшение количества взаимодействий Преподаватель-Студент и увеличение взаимодействий Студент-Студент.**

7. В отношениях между преподавателем и учащимся уменьшается доля иерархических отношений, начинают доминировать отношения типа Коллега-Коллега. Установление горизонтальных связей.

Для сохранения эффекта присутствия желательно, чтобы время опубликования и рассылки статей было сравнимо с временем создания статей. Практика показала, что время порядка суток вполне достаточно, чтобы создать эффект присутствия (очень многие пользователи INTERNET смотрят содержимое своих почтовых ящиков раз в сутки).

Для успешности учебного процесса необходимо было поддерживать активность учащихся. Эту задачу должен выполнять преподаватель, но, как выяснилось, в виртуальном коллективе за счет увеличения доли общения между обучающимися, через некоторое время возникают саморегулирующие механизмы, которые позволяют снижать трудозатраты преподавателя.

Несмотря на отличия от традиционных форм образовательного процесса, гуманитарный образовательный блок достаточно легко адаптируем и переносим для дистантной формы образования. Более высокой сложностью переноса и адаптации обладает блок естественных наук. Например, непонятно, как дистантно проводить лабораторные работы. Эти проблемы не являются нерешаемыми принципиально, просто на решение этих проблем уйдет больше средств и времени, и это надо иметь в виду, проектируя дистантные образовательные процессы.

ЛИТЕРАТУРА

Носов Н. А. Психологические виртуальные реальности. — М., 1994.

ВИРТУАЛЬНЫЕ РЕАЛЬНОСТИ В МУЗЫКЕ

Т. В. Смирнова

«Музыка — мышление звуками» — так определяет музыку Б. А. Локровский (Локровский, 1973, с. 32). Музыкальное мышление связано с внутренним слышанием и волевым способностью исполнителя.

Задача исполнителя — научиться понимать (мыслить) знаковый текст композитора, выявлять содержание произведений (задуманный волею или неволью программный психический воздействия на слушателя), доносить ее до слушателя и изменять его мироощущение посредством передачи мыслей исполнителя, т. к. мысли автора зашифрованы в знаковой системе и здесь можно говорить об условной или условно-трактовке их исполнителем.

Выдающаяся пианистка и педагог М. Н. Баранова (1878—1956 гг.) теоретически обосновала и преворила в жизнь стройную и цельную систему воспитания музыканта. Она считала, что исполнитель и инструмент должны создать единое целое, управляемое сознанием, что основой исполнения любого музыкального произведения является его план, основывающийся на содержании исполняемого; план как ось остается постоянным, а детали могут импровизационно изменяться (Баранова, 1961, с. 59).

() творческом процессе исполнителя как о двуединой за-
чае пишет в своем монографическом исследовании В. Ф. Жаков. Исполнитель работает в особом режиме, вклю-
чающем самонаблюдение, фиксированные норм прозвольт-
ного воспронезеления, самосовершения элементов об-
разно-речевого мышления. «Вживание» исполнителя в образ
происходит на внутреннем экране — экране психики музы-
канта, через работу которого, посредством создания генть

Статья написана в рамках выполнения проекта № 96-03-04204 «Разработка концепции и методов виртуальной психотерапии на базе технологий компьютерных технологий», финансируемого Рос-
сийским гуманитарным научным фондом.

образных представлений, и происходит выход в виртуальную реальность. Внутренний экран есть орган, создающим новые, ранее неведомые миры (Жданов, 1996).

Таким образом, сознание исполнителя занято процессом восприятия и преобразования авторской партитуры, т. е. построением некоего плана (психической программы) и передачи его слушателю. Модель виртуальных реальностей позволяет рассмотреть этот процесс, предполагая существование в психике человека такой структуры, как самообраз. Психологически самообраз и есть внутренний экран, табло, на котором отражено текущее состояние разворачивающихся образов (Носов, 1994).

Исполнитель овладевает своим поведением через отработку навыков управления сознанием и волей.

Самообраз служит инструментом для создания несуществующих миров в воображении человека. Музыканты, зная об этом, искусственно создают их, «Для этого мы прибегаем к высоким частотам: бьем в бронзовые стержни, которые дают очень пронзительный и раздражающий звук, от него мозг слипается и мыслям негде развернуться. Такое музыкально-насильственное воздействие на мозг. Люди оказываются погружены в ранее незнакомое состояние... Как-будто вы поднимаетесь с закрытыми глазами на высоту 8 тысяч метров... Вы сдергиваете повязку и... ах! Лучезарные вершины, солнце, небо! Картина!... Вот так люди попадают в другой мир...» (Пономарев, Тегин, 1997, с. 25).

Попадание в другой мир является результатом чьих-то творческих исканий и переживаний. К. С. Станиславский этот процесс определял через полную сосредоточенность всей духовной и физической природы, где работают и зрение, и слух, и тело, и мысль, и ум, и воля, и чувство, и память, и воображение (Станиславский, 1941).

Благодаря введению новой системы понятий — виртуальности — переживание, как виртуал, можно изучать и определять. Виртуальное событие (переживание) может быть в гратуале: «Моменты внезапного расцвета потока, какого-то расширения, углубления, неизмеримого обилия образов именуется обычно на условном языке творящего — «вдохновением» ...Моменты вдохновения всегда сопровождаются огромным приливом нервной энергии и проникающим все существо чувством блаженства» (Сабанеев, 1992, с. 107). Виртуальное событие может быть и ингратуальным: «Одновременно

с переживанием блаженства в эти моменты характерно и переживание ужаса, страха перед надвигающейся лавиной вдохновения... И специфическое острое переживание какой-то тоски о том, что сознание никогда не сможет всего этого запомнить... Это дает начало целой серии переживаний «творческих мук» (там же).

Музыкальное произведение можно изучать с точки зрения виртуальности. Психологические виртуальные реальности порождаются психикой человека (Носов, 1994). Исполнитель (субъект) порождает виртуальную реальность, вовлекая в нее слушателей. Событие, которое возникает в сознании артиста, произвольно или стихийно, как комплекс образных представлений или мыслей (в форме внутренней речи) порождают сопутствующие им сценические переживания, где внутренний экран (самообраз) представляет собой внутренний источник — исходящий пункт рождения различных сценических переживаний (виртуалов). Рахманинов говорил: «Если я чувствую какую-нибудь боль, — она прекращается, когда я играю, проходит точно по волшебству». В данном примере «волшебством», видимо, является переход на более высокий психический уровень, т. е. выход в виртуал, гратуально окрашенный.

Для исполнителя и включенного слушателя музыка иногда является не внешним объектом, воспринимаемым с эстетической точки зрения, а фрагментом полноценной жизни. Так например, «актеры на сцене перестают ощущать жар, разрыв связки, зубную и иную боль» (Якобсон, 1935, с. 123—124). Свою боль актеры воспринимают примерно как зритель кинокартины.

Еще у Станиславского была попытка проведения аналогии между работой внутреннего аппарата, создающего процесс переживания у артиста и кинопроекционной аппаратурой. Станиславский называет весь комплекс воображаемых ощущений образными представлениями актера (Станиславский, 1955).

С виртуальной точки зрения музыку можно рассмотреть как запись ряда связанных образных представлений или событий, т. е. запись определенного поведения.

Виртуальный подход дает возможность взглянуть на музыку в новом ключе: как на музыкальную технологию, элементами которой являются:

— самообраз — структура, в которой отражаются психические события, самообраз дает возможность психической саморегуляции для принятия новой формы и содержания внутреннего мира исполнителя;

— выстраивание музыкального произведения как запись ряда образных представлений или событий. Подобной тому, как из букв состоит слово, предложение из слов, фразы из предложений и т. д., таким же образом выстраивается цельное художественное творение, «живое» по качеству воздействия;

— механизм проецирования записи ряда событий в музыке с экрана психики в зрительный зал, вследствие чего и происходит погружение слушателей в виртуальную реальность, которая показывается им как ряд последовательных событий;

— способность различения консуетального события и виртуального друг от друга. Это особый психотехнический прием. Общение исполнителя со слушателями и своим внутренним миром происходит через различение событий, принадлежащих разным реальностям: а) события, в которых исполнитель владеет своим сознанием и волей — консуетальны; б) события, в которых человек не владеет своим сознанием и волей — виртуальны. Регуляции своего поведения осуществляется в соответствии с представлением об этих событиях.

Представление музыкального произведения как технологии виртуальных реальностей — новый ракурс психологии искусства.

ЛИТЕРАТУРА

Барина М. Н. О развитии творческих способностей ученика. Государственное музыкальное изд-во. Ленинград, 1961.

Жданов В. Ф. Артист музыкального театра: принципы формирования вокально-сценического мастерства. — М., 1966.

Носов Н. А. Психологические виртуальные реальности. — М., 1994.

Покровский Б. А. Об оперной режиссуре. — М. ВТО, 1973.

Сабанеев Л. Л. Психология музыкально-творческого процесса. Музыкальная психология: Хрестоматия. — М., 1992.

Станиславский К. С. Моя жизнь в искусстве. — М.-Л., Искусство, 1941.

Станиславский К. С. Работа актера над собой. — М., Искусство, 1955.

Якобсон П. М. Психология сценических чувств актера. 1935.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

Геннисаретский О. И. — заместитель директора Института человека РАН, доктор искусствоведения.

Корсунцев И. Г. — проректор ИПК Госслужащих Академии госслужбы при Президенте РФ, кандидат экономических наук.

Розин В. М. — заведующий лабораторией философии техники Института философии РАН, доктор философских наук.

Яновский Р. Г. — член-корреспондент РАН, заведующий отделом социальной безопасности Института социально-политических исследований РАН, доктор философских наук.

Носов Н. А. — заведующий лабораторией виртуальности Института человека РАН, доктор психологических наук.

Кузнецов М. М. — научный сотрудник Института философии РАН, кандидат философских наук.

Гримак Л. П. — главный научный сотрудник ВНИИ МВД России, доктор медицинских наук.

Антонян Ю. М. — главный научный сотрудник ВНИИ МВД России, доктор юридических наук.

Жданов В. Ф. — доцент Московской государственной консерватории, доктор искусствоведения.

Яценко Ю. Т. — научный сотрудник Института человека РАН.

Анисимов О. С. — профессор кафедры акмеологии и психологии профессиональной деятельности Академии госслужбы при Президенте РФ, доктор психологических наук.

Кравченко В. В. — докторант Российского государственного гуманитарного университета, кандидат философских наук.

Носова Т. В. — научный сотрудник Института человека РАН.

Хачатуров Л. А. — соискатель Института человека РАН.

Смирнова Т. В. — научный сотрудник Института человека РАН.

Заказ 387.

Объем 11,5 п. л.

Тира:

«Типография на Люсиновской», Москва, 1997 г.

50

ДЛЯ ЗАМЕТОК

ИПК-сервисы, существующий более четверти века, проводит обучение служащих государственных и муниципальных органов управления, энергетических отраслей промышленности по вопросам кадрового обеспечения экономических реформ, современным методам хозяйствования и управления, коммерческой деятельности и предпринимательству, вопросам санации, банкротства и неплатежей в условиях рыночной экономики, правовому обеспечению, психологическим и социологическим проблемам вхождения в рынок, по желанию, с интенсивным обучением иностранных языков. Занятия проводятся с использованием современной вычислительной техники.

Обучение проводится на основе прямых хозяйственных отношений (от 3-х дней до одного месяца) с отрывом или без отрыва от основной работы. Преподаватели института выполняют научно-исследовательские работы по формированию хозяйственного механизма предприятий различных форм собственности в условиях рынка, по формированию организационных структур государственных и муниципальных органов управления. Проводится научное консультирование по актуальным вопросам экономики и управления.

Институт является государственным учреждением. По окончании обучения выдается свидетельство о государственном образце.

Институт является учреждением Междунационального центра кадровых программ, что позволяет ему иметь тесные связи с различными зарубежными странами с развитой рыночной экономикой по вопросам стажировок на зарубежных предприятиях и фирмах.

Институт расположен в центре г. Москвы, имеет современную вычислительную технику и другие технические средства обучения.

Адрес: 113035, Москва, ул. Садовническая
(бывш. Осипенко), дом 77
Телефон: (095) 233-27-82 Факс: (095) 233-27-82