УДК 11/12

А.М.Асташкин

ОСВЕЩЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ РАЗГРАНИЧЕНИЯ ВИРТУАЛЬНОГО И РЕАЛЬНОГО С ПРИВЛЕЧЕНИЕМ ПОНЯТИЙ COGITO И INCOGNITO

Словосочетание «виртуальная реальность» выражает определенное отношение к актуальному миру: бытие человека становится искусственным и неподлинным; или же, наоборот: утверждается, что искусственное бытие реально. Для того чтобы эту точку зрения понять, необходимо разобраться и с другой точкой зрения: виртуальное все же противопологается реальному как неподлинное, ненастоящее, то есть недореализованное. В этой статье предпринята попытка выявить узловые точки, свидетельствующие о проблеме разграничения реального и виртуального. Философское истолкование реальности имеет смысл в том случае, если понятие реальность не утратило пределы. Сталкиваясь с затруднением в определении понятий «виртуальное» и «реальное», автор предпринимает попытку его разрешить путем привлечения другой семантической пары — cogito и incognito. Рассуждение концентрируется на понятии ego cogito, поскольку именно в этом измерении ярко выражается принцип различия истинного и иллюзорного.

Ключевые слова: виртуальное, реальное, cogito, incognito, восприятие, субъект, Виртуальный человек, виртуальный Демон

Значение понятия виртуальное в схоластическом смысле, как свернутого в потенции, не проявленного, латентного и невоплощенного [1] переворачивается в современном контексте; «виртуальное» воспринимается проявленным вовне, вплотную соединенным с действительным миром. Наоборот, реальность, хоть политическая, хоть физическая, переходит в статус incognito. Реальность, по выражению Ницше, превращается в исчезающую дымку: «“кажущийся” мир есть единственный: “истинный мир” только прилган к нему…» [2].

Реальное и виртуальное соотносятся как «cogito» и «incognito», то есть скрываются и раскрываются друг относительно друга, проявляются и отражаются в сознании человека (когнитивно) и за его границами (инкогнитивно). Здесь cogito, отсылает не только к декартовскому «я мыслю», но и к берклианскому esse percipi, существованию посредством восприятия.

Между современным и схоластическим понятием «виртуальное» образуется разрыв, обусловленный изменением контекста. Чтобы его преодолеть, необходимо ответить на вопрос, что является нереальным в «виртуальном мире» — форма, содержание, проявление формы, степень объективации или степень воздействия на объективный мир?

«Слово “виртуальное” вошло в обиход в 1990-х годах в качестве довеска к «реальности». Довесок перевесил: коннотацией была нереальность. Виртуальное нельзя отделить от вопроса о восприятии. Этот вопрос адресуется естественному восприятию в той же мере, в какой и синтетическим образам и смоделированным событиям в рукотворной области. То есть вопрос «как это действует? Как это на самом деле действует?» [3].

Несмотря на то, что онтологически между понятиями реальное и виртуальное не выявлено твердого различия, не всеми оно признавалось, традиционно они всегда противополагались друг другу. На обобщенном уровне можно сказать, что «виртуальное» возникает в момент несоответствия определенному, конкретному «реальному», как его недовоплощенность.

Актуальный разговор о реальности в наши дни связан с потребностью сохранения реальности, присутствия в реальности, включения в воображение элементов реальности, удержание ее от превращения в «исчезающий дым». Квалификация, интерпретация, моделирование действительности подрывают ее полноту; за границами восприятия всегда остается часть действительности: «”Смысл” (во всех своих значениях) есть нечто существующее “для нас”... при всех обстоятельствах сущее как сущее должно оставаться неопределённым... Иными словами, оно должно фиксироваться чисто как таковое, в своей непостижимости и неопределенности» [4]. Другой феноменолог, Макс Шелер, называет такие смысловые решетки «криптомеханизмом»; чтобы достичь феноменального бытия, необходимо его разрушить.

Вероятно, ничто, кроме самой конкретной, непосредственной исходной реальности, не может перестать быть реальным, перевернуться или исчезнуть. Так, в действительном, реальном мире возникает мир оторвавшийся, замкнутый в себе, не контактирующий с внешним. Появляется особая, параллельная реальность. Иллюзорный, искажённый мир, создаёт дополнительную бытийную сферу присутствия по ту сторону мира реального. Реальное и нереальное видно в отношениях: то, что не проникло в сознание - не становится воспринимаемой реальностью.

Назовем следующий пример «парадоксом Хармса»: «Семён Семёнович, надев очки, смотрит на сосну и видит: на сосне сидит мужик и показывает ему кулак. Семён Семёнович, сняв очки, смотрит на сосну и видит, что на сосне никто не сидит. Семен Семёнович, опять надев очки, видит, что на сосне сидит мужик и показывает ему кулак... он считает это явление оптическим обманом» [5].

Разумеется, Семён Семёнович подвержен слепоте, а очки не создают оптический обман, а раскрывают ему недоступную прежде часть реальности. Невидимая действительность все же существует отдельно от восприятия. Субъективное видение позволяет обнаружить только ее фрагменты, не включая картины в целом. Но, помимо невоспринимаемой реальности, существует и реальность дополненная, созданная искусственными средствами. Надевая 3D очки, Семён Семёнович вместо плоского изображения начинает воспринимать объемное; увидев, в таких очках, что ему навстречу ползет змея, он будет полностью прав, называя ее оптическим обманом.

Теперь, соотнося этот пример с ситуацией коммуникативного акта, можно задаться вопросом: как существует, при каких условиях существует и существует ли вообще та часть сообщения, которая не воспринята? Ведь в недовоплотившейся коммуникативной ситуации есть две составляющие: высказанная информация и невоспринятая информация, оторвавшаяся от воспринимаемой реальности. В данном случае реальность указывает на трансцендентный для субъекта мир. Субъект располагается как бы в мешке, по ту сторону внутреннего и внешнего бытия: помещён в матрёшку внутреннего мира, который, в свою очередь, располагается в матрёшке внешнего.

В феноменологии существует проблема, обозначаемая как встреча с реальностью. Гуссерль утверждает, что реальностью, на которую необходимо направить сознание, является мыслящее Я, ego cogito, объективная реальность выносится за скобки. Интерсубъективный мир, сфера коммуникации становится под таким углом зрения, переходом личностных качеств из одного носителя в другой за счет абстрактного, безличного принципа. Условно говоря, существует какой-то цензурирующий и внушающий агент информационного обмена, позволяющий человеку теряться, обособляясь от собственного или чужого взгляда, и наоборот, «заряжаться» силой чужого восприятия. В свою очередь, феномены «виртуального», делают очевидными фантазии, вымыслы, выводя их из скобок субъективности.

Размышляя, человек скрывается от прямого, реального диалога; входя в реальный диалог, человек уходит от виртуального диалога (отчета перед самим собой).

Декарт, перенося субъекта внутрь человека, в микрокосм; при этом достоверность существования cogito ограничивается. В том, что я мыслю, по логике Декарта, я могу быть уверен, а стоящий возле меня человек может быть роботом, автоматом. То, что он говорит, ходит, коммуницирует — ещё не доказывает его человеческого существования. Декарт не рассуждает о чужом «я» через понятие incognito, но он выказывает своё сомнение в чужом «я».

На практике мы видим, что отрицать наличие мышления и сознания другого человека абсурдно. Однако сомнение в чужом cogito — это продуктивный метод познания. Часто на практике человек сталкивается с ситуациями, в которых выяснить, о чём задумался, другой можно только спросив его. Это в результате может привести к ответу «ни о чём», «я сейчас вообще не думал». Сомневаясь в ответе, так же можно заподозрить, что собеседник уклоняется, не хочет выдавать, о чём только что думал.

Показывая отношение реального и виртуального через проблему субъективного восприятия, получилось, наконец, подойти к существенному анализу этих отношений в антропологическом измерении. До сих пор в данной статье не затрагивался вопрос о подлинности самого человека.

Рассмотрим человека Виртуального. «После нескольких тысячелетий Человека Религиозного и нескольких столетий Человека Безграничного... к концу XX века появился Человек Виртуальный. Темпы его продвижения необычайны, невиданны, антропология не знала таких — и сегодня мы уверенно заключаем, что если еще не настоящее, то будущее определенно за ним... существованию Человека Виртуального отвечает сценарий эвтанасии» [6].

Опустошение, подрыв, утрата — это отношение к реальности с позиции недостачи: «не хватает реальности», «реальность рушится», «реальность нас покидает», «покажите реальность!». Современный человек воспринимает подлинную действительность как выкидыш, а себя таковым он никогда не назовет: не он отпал от бытия, а бытие отпало от него, «после нас — хоть потоп», «здесь и сейчас» — девиз современника-временщика. Современник — это не подброшенное, subject, а выкинутое — abort. Мы не видим человека, его нет. Возникает вопрос, а может, современник — это жалкое подобие человека, недочеловек, виртуальность или постчеловек?

Задаваясь вопросом — «это человек?», мы вопрошаем о его сущности, то есть о форме существования, идее реализации. Классически мы определяем человека через разумность, поскольку все иные существа лишены подобной ему способности мыслить и обладать развитой памятью. Ум, интеллект становится необходимым, определяющим и отличающим свойством, наиболее существенным, но недостаточным. Тело составляет обличие, внешность, но не сущность человеческого бытийствования.

Если в рамках мысленного эксперимента создать кентавра или псоглавца, наделённого таким же мышлением, восприятием и речью, как и у людей, то это уже будет не человек, несмотря на духовное тождество с ним.

Противопоставить реальному человеку можно манекен, робота, нарисованную фигуру. Тело умершего, мёртвый человек — уже нереален в качестве человека. В то же время, говоря «человек», мы не имеем в виду только тело-носитель в отдельности или мысли, слова, как информацию в чистом виде. Это не означает, что его сущность не переносима на другое существование, но это значит, что, переходя из одной формы существования в другую, она не всегда сохраняет реальность. Например, визуальный образ, фигура человека, одинаково

реальны — из песка, камня, глины, каучука и так далее. Визуальный образ, отражение человека вполне реальны на картине, фотографии, электронном рисунке; отражение одинаково реально на водной, стеклянной и металлической зеркальной поверхности. Здесь мы обнаруживаем, что образ человека может отделиться от его непосредственной телесной оболочки.

Но вернёмся к разговору о реальном человеке. Если путём мысленного эксперимента мы создадим полное подобие человека, включая способность мыслить, не из биологического материала, а из проводов и пластика, то мы будем говорить о человеке реальном или о человеке искусственном?

Реальный человек имеет тело, разум, способен мыслить, при этом разум и тело имеют видовую особенность, которая при качественных изменениях приводит к утрате человеческой сущности. Если человеку пересадить искусственное сердце, то он будет продолжать существовать как вполне человек, то же самое можно сказать и о глазах, зубах, ногах, различных органах; но искусственный мозг сделает даже из живого человеческого тела робота, даже если на искусственный мозг перенести память, идентичность, характер прежнего человека. Мы чётко знаем, что персонаж компьютерной игры виртуален и создан искусственно, но является ли виртуальный персонаж виртуальным человеком? Станем ли мы называть искусственного человека виртуальным, и что значит быть искусственным человеком? Речь идет о самозванстве, фальшивом поведении или о техногенном человекоподобном существе?

В контексте антропологии Сергея Сергеевича Хоружего Виртуальный человек — это существо недореализованное в духовном измерении; говоря о сценарии эвтаназии, он имеет в виду эклектичность сознания Виртуального человека, его поверхностную приобщенность к разным культурным традициям, что создает сбой и подрыв самого культурного механизма. Виртуальный человек опасен, он ускоряет распад культуры. Кроме того, современный человек, тесно соседствуя с техногенным миром, виртуализует и свою естественную жизнь, потребляет суррогатную пищу, практикует виртуальное общение и любовь, живет компьютерными играми и так далее. Но это касается антропологического кризиса, а в данной работе объектом внимания является не историческая динамика, а исконное и продолжающее существовать различие реального и виртуального мира. Вернемся снова к рассуждению по поводу ego cogito, теперь уже в контексте виртуального «я». В 2010 году был физически воплощен мысленный эксперимент Максвелла 1867 года: создана модель демона Максвелла — виртуального существа, способного преобразовывать информацию в энергию: «в материальном мире демон, бросающий вызов законам термодинамики, оказался оснащенным видеокамерой-компьютером, управляющим электрическим полем» [7].

Вкратце поясним, о чем идет речь в исходном мысленном эксперименте у Максвелла: в двух емкостях с перегородкой происходит обмен молекул, за которым следит так называемый Демон; он открывает перегородку для активных и горячих молекул, стремящихся в соседнюю емкость, и преграждает путь холодным и медленным. Так происходит обмен не только сохраняющий, но и увеличивающий вырабатываемое тепло внутри системы. Однако и сам Демон расходует энергию. Эту ситуацию очень точно описывает Кен Кизи: «Энтропия — это жестокий закон, которому мы подчиняемся согласно второму правилу термодинамики... Если говорить с практической точки зрения, это означает, что ваш автомобиль не может вырабатывать себе бензин. Если его не заливать извне, он заканчивается, и машина останавливается. Умирает. Точно так же, как и мы. Без внешней подпитки наши тела, мозги и даже фантазии истощаются, исчерпываются и умирают» [8].

Виртуальный максвелловский демон интерпретируется у Кизи как superego, которое нуждается в постоянной подпитке извне. Речь уже идет не о мыслящей субстанции Декарта, а об условной силовой фигуре, управляющей и телом, и мышлением, это виртуальное божество или демон, которому подчиняется отдельный индивид. Субъект становится в таком контексте не самостоятельным, а подчиненным инстанции, которая его редактирует, дозирует, «включает» и «выключает», превращает в марионетку. Выходит, что самодостаточная ego-система, существующая только за счет силы восприятия, невозможна; чем мощнее ego-система, тем больше она зависит от объективного мира, соответственно, сам человек, подпадает из-за этой системы под двойной диктат. Но эта виртуальная инстанция, заставляющая подчиняться себе и служить объективной реальности, создает почву для следующей гипотезы: «я» как таковое — виртуально, соответственно, и cogito виртуально, поскольку процесс мышления управляется и редактируется ego-призраком. Например, Гаспаров сообщает: «Андрей Белый сам говорил о себе, что у него нет личности, нет Я» [9, с. 386.]; «Мейерхольд говорил об одном важном деле: “Это дело двоих: меня и еще одного меня”» [9, с. 186.]; «Чаадаев утверждал: “Что бы я не делал, всегда нахожу нечто между истиной и мною, это нечто — сам Я. Есть одно средство увидеть истину - это удалить себя”» [9, с. 69.].

Правильно ли в принципе искать реальное «я» и чем оно может быть: телом или нерефлексивным сознанием, совокупностью того и другого? Точкой пересечения социальных стратегий?

---

1. Хоружий С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности [Электр. ресурс]. URL: http://www.opentextnn.ru/man/?id=1982 (дата обращения: 23.04.2015).
2. Ницше Ф. Сумерки идолов, или как философствуют молотом [Электр. ресурс]. URL: http://www.nietzsche.ru/works/main-works/idols/ (дата обращения 23.04.2015).
3. Массуми Б. Воображая виртуальное // Философский журнал. 2014. №1(12). С. 19-20.
4. Гартман Н. К основоположению онтологии. СПб.: Наука, 2003. С. 156-157.
5. Хармс Д. Оптический обман [Электр. ресурс] URL: http://harms.ouc.ru/opticheskiy-obman.html (дата обращения 23.04.2015).

6. Хоружий С.С. Антропологические факторы и стратегии в культурной динамике современности // Очерки синергийной антропологии. М.: Институт философии, теологии и истории св. Фомы, 2005. С. 346.
7. Борисова А. Демон Максвелла заработал [Электр. ресурс] // Газета. Ru. 2010. 16 ноября. URL: http://www.gazeta.ru/science/2010/11/16_a_3438049.shtml (дата обращения 23.04.2015).
8. Кизи К. Демон Максвелла [Электр. ресурс]. URL: http://my-lib.net/read/979951325/#nid394783919946 (дата обращения 23.04.2015).
9. Гаспаров М.Л. Записи и выписки. М.: НЛО, 2008. 387 с.

References

1. Khoruzhiy S. Rod ili nedorod? Zametki k ontologii virtual'nosti [Elektr. resurs]. URL: http://www.opentextnn.ru/man/?id=1982 (data obrashcheniya: 23.04.2015).
2. Nitsshe F. Sumerki idolov, ili kak filosofstvuyut molotom [Elektr. resurs]. URL: http://www.nietzsche.ru/works/main-works/idols/ (data obrashcheniya 23.04.2015).
3. Massumi B. Voobrazhaya virtual'noe // Filosofskiy zhurnal. 2014. №1(12). S. 19-20.
4. Gartman N. K osnovopolozheniyu ontologii. SPb.: Nauka, 2003. S. 156-157.
5. Kharms D. Opticheskiy obman [Elektr. resurs] URL: http://harms.ouc.ru/opticheskiy-obman.html (data obrashcheniya 23.04.2015).
6. Khoruzhiy S.S. Antropologicheskie faktory i strategii v kul'turnoy dinamike sovremennosti // Ocherki sinergiynoy antropologii. M.: Institut filosofii, teologii i istorii sv. Fomy, 2005. S. 346.
7. Borisova A. Demon Maksvella zarabotal [Elektr. resurs] // Gazeta. Ru. 2010. 16 noyabrya. URL: http://www.gazeta.ru/science/2010/11/16_a_3438049.shtml (data obrashcheniya 23.04.2015).
8. Kizi K. Demon Maksvella [Elektr. resurs]. URL: http://my-lib.net/read/979951325/#nid394783919946 (data obrashcheniya 23.04.2015).
9. Gasparov M.L. Zapisi i vypiski. M.: NLO, 2008. 387 s.

Astashkin A.M. Problem of differentiation of virtual and real through cogito and incognito. The virtual reality expression directly refers to the current world: human entity is getting more imitative and less original, or in contrary: imitative entity is believed to be the original one. To get this point of view right we need to study out the other point of view: virtuality contrast reality as something unoriginal, unreal, so to say not fully realized. In this article we tried to clarify binding points proving the problem of differentiation between real and virtual. It would have sense to give the philosophical interpretation of the “reality” word, provided the reality notion hasn't lost it's extent. While facing some troubles in defining the virtual and original realities, we take attempt to solve this problem by using the other semantic pair: cogito and incognito. Our reasoning is focused on the ego cogito notion, because the differentiation principle between original and illusive is clearly seen in this exact dimension.

Keywords: virtual, real, cogito, incognito, perception, subject, Virtual man, virtual Demon

Сведения об авторе: А.М.Асташкин — аспирант кафедры философии; НовГУ; bambuda@mail.ru.
Статья публикуется впервые. Поступила в редакцию 12.05.15.