

Лукьяненко Антон Александрович**Lukyanenko Anton Aleksandrovich**

кандидат философских наук,
доцент кафедры гуманитарных и социальных наук
Тюменского индустриального университета

PhD, Assistant Professor,
Humanities and Social Sciences Department,
Tyumen Industrial University

АРХЕТИПИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ВИРТУАЛЬНЫХ ФЕНОМЕНОВ

ARCHETYPAL FEATURES OF VIRTUAL PHENOMENA REPRESENTATION

Аннотация:

В статье рассмотрен гносеологический аспект идентификации виртуальных феноменов, показана архетипическая специфика отношения субъекта познания к объектам виртуальной реальности. Автор на основе компаративного и феноменологического методов демонстрирует архетипическую взаимосвязь и взаимозависимость способов представления виртуальных, сакральных, воображаемых и реальных феноменов социального бытия человека. Выявлена архетипическая амбивалентность виртуальных и сакральных феноменов, на основании чего сделан вывод, что виртуализация социального бытия приводит одновременно к его все большей десакрализации.

Ключевые слова:

архетип, виртуальность, воображение, познание, реальность, сакральное, феномен.

Summary:

This article describes the gnoseological aspect of virtual phenomena identification, shows archetypal specificity of the subject of cognition to objects in virtual reality. The author demonstrates the archetypal interconnection and interdependence of the ways of presenting virtual, sacral, imaginary and real phenomena of human social being based on the comparative and phenomenological methods. The paper reveals the archetypal ambivalence of the virtual and sacral phenomena. The author concluded that the virtualization of social life simultaneously leads to increasing desacralization.

Keywords:

archetype, virtuality, imagination, cognition, reality, sacred, phenomenon.

В современной науке, несмотря на значительное количество исследований, не существует единого представления о природе феномена виртуальности, не определены его границы и особенности воздействия на общественное сознание. Предлагаем рассмотреть архетипический аспект познавательной деятельности в отношении виртуальной среды.

Цель настоящего исследования заключается в выявлении сущности и структуры архетипа репрезентации виртуального феномена.

К.Г. Юнг понимает под архетипами «...коллективные универсальные паттерны (модели), или мотивы, возникающие из коллективного бессознательного и являющиеся основным содержанием религий, мифологий, легенд и сказок...» [1, с. 451]. Термин «архетип» в исконном смысле отражает психологические особенности личности, раскрывает ее структуру и фундаментальные установки. Его употребление в области гносеологии может показаться достаточно спорным и неоднозначным. Тем не менее в современной философской литературе встречаются крайне удачные способы применения данного термина. Например, в работе М.С. Уварова «Бинарный архетип. Эволюция идеи антиномизма в истории европейской философии и культуры» под архетипом познания понимается «...уникальный логический подтекст европейской культуры, присущий ей изначально...» [2, с. 3]. Исследователь использует понятие архетипа в качестве концепта, отражающего взаимосвязь социокультурного бытия, выступающего контекстом европейской философской рефлексии, и особого способа познания его феноменов.

Виртуальные феномены имеют собственный способ репрезентации, закрепленный в общественном сознании в форме познавательных архетипов. При этом на основании некоторых исследований можно предположить, что подобный познавательный архетип присутствовал в общественном сознании с момента зарождения культуры как таковой. Так, например, Э.Ф. Асадуллин, рассматривая историю зарождения феномена виртуальности, указывает: «...Многие исследователи отмечают, что понятие виртуальной реальности зарождается еще на этапе предфилософии – магии и мифологии. Магическая картина мира различает обычную (реальную) реальность, доступную внешнему восприятию, и иную, невидимую реальность, постигаемую с помощью телесного знания, знания сердца...» [3, с. 24]. В таком определении сразу перемешивается множество характеристик других близких или, возможно, противоположных феноменов (реальные, воображаемые, трансцендентные). Виртуальность наделяется чертами одновременно чего-то реального, воображаемого, трансцендентного, сакрального, магического и т. д. Действительно, разграничение и определение

отношений между данными феноменами крайне проблематично. Например, если рассматривать виртуальную реальность компьютерной игры, то нельзя отрицать, что ее образы так же реальны, как и окружающие нас предметы. Они могут восприниматься с долей фантазии, достраивающей реальность, могут с долей вероятности быть рассмотрены в качестве сакрального или символического предмета. Не вызывает сомнения, что в социальной репрезентации эти феномены имеют ряд общих характеристик, но так же несомненны и их различия.

Полагаем, что природа этого общего и особенного бытия виртуальных, сакральных, реальных, воображаемых и других близких по существу феноменов кроется в способах их социальной репрезентации, иными словами, в архетипе общественного сознания. Выявив и сопоставив эти характеристики, можно определить не только их особенности, но и взаимосвязи. Однако при данном рассмотрении будем отталкиваться от существенных характеристик виртуальных феноменов, поскольку нашей задачей является установить специфику именно их репрезентации и отношения к другим феноменам.

Рассмотрим базовые характеристики репрезентации виртуальных феноменов. В новой философской энциклопедии дается следующее определение виртуальности: «Виртуальность (от лат. *virtualis* – ‘возможный’) – объект или состояние, которые реально не существуют, но могут возникнуть при определенных условиях. Эти условия по-разному эксплицируются в различных подходах к виртуальности. При онтологической трактовке виртуальность рассматривается как некоторое потенциальное состояние бытия, наличие в нем определенного активного начала, предрасположенность к появлению некоторых событий или состояний, которые могут реализоваться при соответствующих условиях» [4, с. 404]. Подобное определение дает возможность охарактеризовать виртуальность как возможность или вероятность. Но наличие характеристики возможности у феномена полярно актуализирует и характеристику актуальности (действительности). Так, вероятность в качестве возможности и актуальность в качестве действительности неизбежно предполагают друг друга. Виртуальность же в чистом виде не предполагает реальность, она представляет собой чистый потенциал, которому дается право на непосредственное существование. Следовательно, одной из характеристик виртуальности может быть действительность (актуальность), что не делает виртуальный феномен реальным, хотя действительность и выступает в данном случае общей характеристикой данных феноменов.

А.Г. Дугин считает, что виртуальность представляет собой мир субсистирующих объектов, которые подробно исследовал Алексис Мэйнонг. «Мэйнонг предложил особое понятие – “субсистентности” (от лат. *subsistere*, дословно ‘быть устойчивым’). В отношении непротиворечивого идеального концепта, состоящего из вполне реальных элементов, но не находящего (пока! – обратите внимание на это “пока”) подтверждения или симметричного аналога в мире объектов, нельзя сказать, что он полностью есть или существует (“экзистирует”), но можно сказать, что он “субсистирует”» [5, с. 265].

Субсистирующие объекты приобретают уникальный статус: они и не реальны, но и не воображаемы. Но, если отличие виртуального объекта от реального заключается в свойстве субсистентности, то отличие виртуального объекта от воображаемого остается не столь явным в рамках такого подхода. Субсистирующий объект хотя и предполагается как существующий потенциально, но *в сущем как таковом* разум может придать ему только характер воображаемого (*объекта*). Недостаточно просто желания того, чтобы появилась «золотая гора» из идеи «горы» и «золота». Недостаточно просто факта признания того, что она может существовать. Необходимо нечто большее, для того чтобы виртуальный объект мог вытеснить реальный в сущем. Однако единственным отличием субсистирующего объекта от воображаемого является то, что он не выходит за пределы возможного опыта, то есть не обращен к сфере трансцендентального. Он сконструирован из элементов реальности и может реально существовать. То есть можно сказать, что виртуальный объект имеет некоторую форму в действительности. Иными словами, напрашивается вывод, что виртуальный объект хоть и представляет оппозицию реальному, но является таким же актуально существующим. Подобное заключение на первый взгляд кажется противоречивым, однако такой подход позволяет говорить, что неотъемлемой характеристикой виртуального феномена является действительность (актуальность).

К схожим выводам на основании ряда проведенных экспериментов в работе «Виртуальная психология» приходит Н.А. Носов. Он утверждает, «что виртуальный образ обладает для человека таким же статусом реальности существования, как и образ внешнего, материального объекта...» [6, с. 148]. При этом сам Н.А. Носов выделяет виртуальность в качестве психического феномена, который все же в строгом смысле отличается от реальности. Далее он предлагает следующие отличительные особенности виртуальности: «...Порожденность. Виртуальная реальность продуцируется активностью какой-либо другой реальности, внешней по отношению к ней. Актуальность. Виртуальная реальность существует актуально, только “здесь и теперь”, только

пока активна порождающая реальность. Автономность. В виртуальной реальности свое время, пространство и законы существования. В виртуальной реальности для человека, в ней находящегося, нет внеположного прошлого и будущего. Интерактивность. Виртуальная реальность может взаимодействовать со всеми другими реальностями, в том числе и с порождающей, как онтологически независимая от них...» [7, с. 33]. Эти характеристики отличают виртуальный феномен главным образом от реального, поскольку виртуальность представляет собой субсистивные (порожденные психикой) объекты, и от воображаемого, поскольку существуют актуально. То есть на основании данных исследований можно утверждать только то, что виртуальный предмет – это актуально существующий субсистивный (порожденный психикой) объект. Автономность и интерактивность в силу их логического взаимоисключения носят ситуативный характер, не относятся к сущности феномена, поскольку интерактивность предполагает возможность взаимовлияния реальностей, а для этого абсолютная их автономность не может быть установлена постоянно.

Близким к понятию виртуального предмета является понятие симулякра. Наиболее короткое определение симулякра – копия без оригинала. Основное отличие симулякра от реального предмета состоит в том, что он показывает наличие того, чего нет. Симулякр можно считать одной из разновидностей воображаемых предметов, по своему существу близких к субсистивным (возможным). Вместе с тем, в отличие от простого субсистивного предмета, симулякр имеет собственную репрезентативную силу (энергию). Симулякр как воображаемый объект порождается и имеет свою сущность в психике, но существует независимо от нее, вне ее. Поэтому можно согласиться с Платоном, который симулякрами считал произведения искусства. По мнению философа, они есть предметы воображения, получившие самостоятельную жизнь, сущность которых имеет сознательную природу (полностью познаваема), но доступна во всей полноте только создателю и вместе с ним умирает, а сам предмет перестает иметь устойчивую сущность и зависит исключительно от интерпретации социума.

В симулякрах более высокого порядка, о которых писал Ж. Бодрийяр, вообще отсутствует сущность. Необходимость их существования определяется особого рода причинами, не требующими для существования такого предмета сущностной определенности, – это абсолютная копия. В начале своей работы о симулякрах Ж. Бодрийяр приводит фразу, якобы написанную Экклезиастом, которая отражает центральные категории, в которых можно осмыслить феномен симуляции: «Симулякр – это вовсе не то, что скрывает собой истину, – это истина, скрывающая то, что ее нет. Симулякр есть истина» [8, с. 16]. Если исходить из элементарного понимания истины как того, что соответствует действительности, то симулякр становится неотделим от истины, поскольку абсолютного соответствия действительности быть не может, речь идет лишь о степени соответствия. Следовательно, в той или иной степени любую истинную мысль можно представить как симулякр в зависимости от способа познания. Иными словами, можно сказать, что «стакан наполовину полон» или «...наполовину пуст» – мысль в определенной степени можно назвать истинной, но в определенной степени и ложной. Любой предмет может быть как реальностью, так и симулякром.

В рассматриваемом аспекте можно заключить, что оппозиция истины и симулякра познается в степенях оппозиции «оригинал – копия», выступающих как крайние полюса отношений. В свою очередь если наше восприятие предмета соответствует оригиналу, то это восприятие может быть обозначено как реальность, а если воспринимается в действительности предмет, который является некоторой копией без оригинала, то ее можно назвать виртуальностью, или виртуальной реальностью. Если вернуться к определению виртуальности как субсистивного актуально существующего предмета, то можно сказать, что этот феномен не является ни реальностью, ни воображением, но имеет качества и того и другого и познается в оппозиции к ним.

Таким образом, чаще всего феномен виртуальности описывается с помощью бинарных категорий «возможность – действительность» («потенциальное – актуальное»), «истина – симулякр» («оригинал – копия»). В скобках даны более упрощенные категориальные оппозиции. Существуют два феномена, которые, с одной стороны, имеют нечто общее с феноменом виртуальности, а с другой, находятся к нему в оппозиции. Это феномены реальности и воображения [9, р. 34]. С реальностью виртуальные феномены роднит то, что они действительны и присутствуют как данность. Оппозиционность этих феноменов определяется тем, что реальный феномен воспринимается как оригинал, как самобытный в своем существе предмет, а симулякр – как копия, разная степень отчужденности от предмета, вплоть до абсолютной копии. Общим между воображением и виртуальными феноменами является то, что они есть копии, порожденные творческой силой субъекта, причем воспроизведенные вплоть до абсолютного отсутствия сходства с оригиналом. Отличает эти феномены принадлежность воображения к миру возможных планов сознания, а виртуального – к миру действительного, данного в опыте непосредственно.

Существуют объективные факторы, подталкивающие субъекта к той или иной форме познания феномена. Среди объективных факторов можно выделить коллективный мировоззренческий план социальной среды жизни человека. Так, например, развитие современной науки и техники провоцирует установку на познание предмета в качестве виртуального, то есть как искусственной копии (симулякр), или предмета воображения. Рассмотрев эти факторы, можно обнаружить феномен, который обладает ровно противоположными характеристиками, нежели феномен виртуальности. Это возможно сделать потому, что виртуальный феномен не обладает полной независимостью от других феноменов, в силу того что его характеристики представляют лишь один аспект архетипических оппозиций. Так, оригинал в качестве оригинала не может быть познан без существования копий, а нечто действительное (актуальное) не может быть познано как таковое без признания чего-то возможного (потенциального). И все эти бинарные характеристики (оригинал/копия, актуальное/потенциальное) не могут выражаться в чистой, абсолютизированной форме, так как любой оригинальный предмет в какой-то малой степени является копией, а действительный предмет – возможным. Если виртуальный предмет – это актуально существующая копия без оригинала в своей крайней форме, то должен быть и феномен, репрезентация которого обладает противоположными характеристиками, то есть оригинальный (истинный, самобытный, независимый), но лишь возможно (потенциально) существующий. Рассмотрим, в какой форме подобные феномены могут быть представлены в рамках социального бытия.

В рамках предлагаемой схемы необходимо выделить четвертый феномен, сравнению с которым виртуальных феноменов в философии уделяется мало внимания. Однако именно этот феномен можно отнести к последней, четвертой бинарной оппозиции архетипа виртуального познания, которая полностью противоположна виртуальному способу познания и в силу этой противоположности определяет его. К этой группе можно отнести феномены, познаваемые в качестве сакральных.

Однозначного определения сакрального феномена в современной науке нет. Этимологически его можно определить как нечто священное, имеющее отношение к божественному, религиозному, потустороннему и т. д. Часто по примеру известного исследователя религиозного аспекта культуры М. Элиаде сакральное противопоставляют профанному – лишенному святости, по существу чему-то обыденному. Р. Кайуа отмечает, что «сакральность принадлежит как стабильное либо преходящее свойство некоторым вещам (предметам культа), некоторым людям (царю, жрецу), некоторым пространствам (храму, церкви, святилищу), некоторым моментам времени (воскресенью, дням пасхи и рождества и т. д.). Все что угодно может стать ее носителем и тем самым обрести в глазах индивида или коллектива ни с чем не сравнимый престиж» [10, с. 296]. Сакральное предстает скорее как способ познания или репрезентации предмета, нежели чем сам предмет. Предмет, лишенный сакрального, по существу представляет собой феномен чистой реальности. Хотя необходимо оговорить, что абсолютно чистой реальности не существует, она представляет собой, как сакральное, воображаемое и виртуальное, идеальный конструкт. Таким образом, сакральный аспект любого предмета представляет собой некоторый символ, отсылающий к предполагаемому священному свойству предмета. То есть сакральное – это возможное, но при этом предполагаемое (возможное) свойство познается субъектом как независимое от его психики, как нечто самобытное, имеющее свою уникальную природу.

Г. Луговский, обобщая значительный опыт исследования сакрального, отмечает, что «...сакральное проявляется в двух ипостасях: как высшая незримая сила и первопотенция и как сакрализованное – акты и факты “явления” этой впечатляющей, а значит, нуминозной силой. И если сакрализованное мы знаем как законы, нормы, традиции, то вечно скрытый источник сакрализаций может быть наиболее явно охарактеризован как сила беззакония и волюнтаризма. Сакральное свидетельствует о возможности изменения любых законов и правил во имя более высокого закона, который нам остается недоступен, а потому может рассматриваться как священный произвол. Сакральное всегда остается за пределами нашего знания, как абсолютная реальность, о которой мы узнаем лишь в актах ее проявлений» [11, с. 57].

Если согласиться с исследователем, то можно предположить, что сакральное, как и виртуальное, имеет ряд бинарных характеристик. Так, противопоставление сакрального и сакрализованного заключается в их меньшей и большей степени искусственности и символизма. Конкретные социальные нормы носят более искусственный и симулятивный характер, зависящий от человеческой интерпретации высших сакральных сил, а сами сакральные силы представляют собой нечто в высшей степени возможное и независимое от человеческой мысли и деятельности. Как высшая трансцендентная природа они лишены конкретной понятийной формы и интерпретационной структуры. Отказ от значимости таких сил в познавательном процессе актуализирует противоположные оппозиции симуляции (искусственности) и актуальности (действительности), ориентирует на виртуальный способ репрезентации мира.

На основании вышеизложенного можно выделить общую схему архетипа виртуального познания (рис. 1).

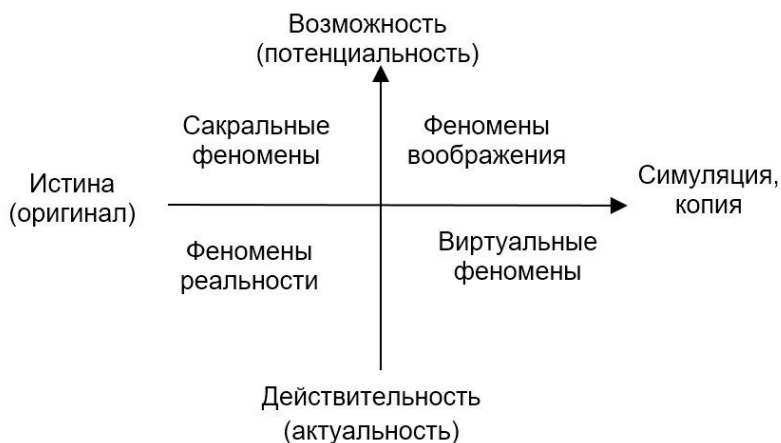


Рисунок 1 – Архетип репрезентации виртуальных феноменов

Рисунок 1 раскрывает только некоторые амбивалентные архетипические свойства репрезентации отдельных феноменов, но не всю их полноту и сущность. Представленная схема показывает, что отсутствуют чистые формы репрезентации виртуальной реальности, они неизбежно находятся в отношениях с формами репрезентации других феноменов. С помощью категориальной схемы архетипа виртуальной репрезентации можно проанализировать генезис многих феноменов идеального плана социального бытия, среди которых наибольшее значение имеют реальные, виртуальные, сакральные и воображаемые феномены.

Таким образом, способ репрезентации виртуальных феноменов имеет характеристики, амбивалентные некоторым характеристикам других феноменов, то есть реальных, воображаемых и сакральных. Однако подобная амбивалентность демонстрирует неразрывную взаимосвязь и взаимозависимость указанных способов репрезентации. Усиление роли одного способа неизбежно приводит к вытеснению или подмене других. Так, например, можно констатировать, что усиление роли виртуальной реальности в социальном бытии человека приводит к ослаблению и вытеснению сакральных аспектов. Все большее развитие науки и технологии приводит ко все большей виртуализации социальной реальности и вытеснению сакральных ценностей. Когда мир феноменов для человека все отчетливее приобретает выделенные нами характеристики виртуальности, то и сам человек становится виртуальным феноменом, где свойства самобытности заменяются искусственностью, а мир возможностей становится миром данностей. Реальный мир заменяется искусственным, на место воображения приходит техническая креативность как манипуляция данностями, миру сакральных символов и ценностей не остается места.

Ссылки:

1. Юнг К.Г. Человек и его символы. СПб., 1996. 193 с.
2. Уваров М.С. Бинарный архетип. Эволюция идеи антинормализма в истории европейской философии и культуры. СПб., 1996. 214 с.
3. Асадуллин Э.Ф. Виртуальная антропология социально-исторического познания. СПб., 2009. 443 с.
4. Новая философская энциклопедия. Т. 1. М., 2010. 740 с.
5. Дугин А.Г. Постфилософия. Три парадигмы в истории мысли. М., 2009. 744 с.
6. Носов Н.А. Виртуальная психология. М., 2000. 432 с.
7. Там же. С. 33.
8. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / пер. А. Качалова. М., 2015. 208 с.
9. Esfandiary F.M. Optimism one. N. Y., 1978. 84 p.
10. Кайуа Р. Миф и человек. Человек и сакральное / пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. М., 2003. 296 с.
11. Луговский Г. О природе сакрального. К истокам духовного опыта. М., 2015. 170 с.