
ВИРТУАЛЬНОСТЬ КАК ТРАНСЦЕНДЕНТНАЯ СРЕДА ЭКЗИСТИРОВАНИЯ

КАРИНЕ ЯРАЛЯН

Человек постоянно рассматривается в рамках тех или иных антропологических проектов, которые все чаще стали обращаться к таким концептам, как «актуальное» и «виртуальное», что предопределено современной социокультурной ситуацией. Очевидная неразрывность данных понятий, зафиксированная французским философом Жилем Делезом в качестве соотнесенности объекта и образа (что в каком-то смысле можно счесть продолжением платоновской традиции), чрезвычайно актуализировала сферу виртуального как своеобразной среды экзистирования современного человека¹.

Экзистирование в качестве выбора бытийной возможности и проблематизации отношения «существование – мышление» в первую очередь предполагает феномен возникновения через самообнаружение. Конечно, как и *экзистенция*, содержание термина *экзистирование* на протяжении времени подвергалось философскому переосмыслению. Если оставить в стороне различные интерпретации данных терминов, а остановиться на современном их понимании, то следует отметить, что сущностным объединяющим элементом содержания обоих терминов главным образом является понимание человеческого существования в той его глубинной онтологической специфичности, наиболее важная характеристика которой – динамичность и процессуальность человеческого бытия, путь постоянного становления, самоосуществления и самопроектирования. Человек – это существо, никогда не желающее ограничиваться непосредственно данной реальностью, то есть тем, что принято воспринимать в контексте нашего физического существования: человек всегда в поисках альтернативного. Мы постоянно думаем или говорим о мире потустороннем, некоей реальности божественной, веками обсуждаем наши представления о рае или аде. Все это указывает на некую экзистенциальную незавершенность человека, определенную в первую очередь мыслью, сознанием, которые исключают пассивное фиксирование бытия, включая и постоянно развивая в бытии сам вопрос о бытии.

Известно, что в экзистенциализме осознание истинного бытия возможно через переживание пограничной ситуации, которая дает человеку способность как бы собрать себя из рассеянности. Когда мы говорим о виртуальности как о своеобразной среде экзистирования, то понимаем ее как возможность парадоксального самообнаружения, требующего некоторого отрыва от себя; виртуаль-

¹ См. Делез Ж. Актуальное и виртуальное // Альманах «Восток», 2006, № 3, с. 11–14.

ность детерминирована процессом трансцендирования как поиска собственного Я, продолжения собственного проекта через периодическое дистанцирование от реальности, продолжения посредством своеобразного шага вове.

Считается, что экзистирование само по себе обусловлено чувством заброшенности в мир, которое часто интерпретируется ощущением враждебности последнего, а значит, ограниченности человеческой свободы. Именно поэтому внутренняя онтологическая динамичность, требующая постоянного поиска собственного Я, вариаций самоосуществления, диктует поиск альтернативных полей, способных обеспечить территорию незамкнутости, ибо именно незамкнутость, как определил К. Ясперс, является знаком свободы человека². Именно она и актуализировала роль такого пространства отношений как виртуальная реальность.

Одна из основных наших задач – ответить на вопрос, какую же среду в соответствии с требованиями экзистирования создает кибернетическое пространство в качестве современной формы виртуальности? Какова специфика виртуальной коммуникации: соответствует ли она условиям или основным характеристикам коммуникации экзистенциальной, важность которой так подчеркивал Ясперс³. Можно ли в системе характеристик виртуального пространства найти элементы трансцендентности, в которой находит свою опять-таки специфическую обитель человеческое Его?

Актуализированная виртуальность, в которой мы все чаще оказываемся и с которой все трудней расстаемся, порой кажется чрезвычайно знакомой, но тем не менее не до конца осмысленной. Самое общее определение виртуальности как возникающего при определенных условиях, но реально не существующего состояния предполагает некоторую историко-временную конкретику, обусловленную спецификой детерминирующих условий. Это означает, что хотя понятие *виртуальное* только в современную эпоху активно внедрилось в научную и обыденную речь, оно неоднократно использовалось в истории философии.

Надо сказать, что сам термин *виртуальная реальность* весьма многозначен, но в самом общем смысле интерпретируется как мир фантазии и воображения. Однако эта несколько интуитивное толкование не так уж ошибочно и безосновательно, ибо даже в физике то же понятие применялось в отношении мыслимых и мнимых свойств объекта. В настоящее время под виртуальной реальностью главным образом понимается любая реальность, лишенная физической субстанции. Но совершенно необязательно, чтобы средства организации такого рода репрезентаций или виртуальных полей были исключительно техническими, подобно кибернетическому пространству или компьютерным симуляциям: виртуальной реальностью может считаться всё, что создано и существует без непосредственной актуализации в мире физическом.

² См. Ясперс К. Смысл и назначение истории. М., 1994, с. 377.

³ См. там же.

Тем не менее данная интерпретация виртуальности предполагает более широкие границы, чем те, которые нас интересуют. Здесь речь пойдет именно о кибернетическом пространстве, то есть о виртуальности, которая создана технико-технологическими средствами и благодаря своим коммуникативным возможностям стала чрезвычайно важным феноменом, конститутивным, определяющим элементом нашей повседневности, т.к. позволила перенести в свои границы нашу «коллективную игру», диктуя нам на новом уровне свои собственные правила.

На первый взгляд может показаться, что виртуальность есть производное физической реальности, что именно физическая реальность определяет виртуальность, ибо, как мы уже отметили, в ее поле мы пытаемся запустить механизмы, подобные механизмам нашей физической действительности. Но проблема первичности виртуального и актуального (или физического) не столь однозначна. Их связь имеет двусторонний характер. Так, все системы знания в своей начальной стадии выступают в качестве виртуальных полей. Постепенно, воздействуя на актуальную, физическую реальность и как бы овеществляясь в ней, они самореализуются. В конечном итоге можно сказать, что целью любой виртуальной системы является самореализация или же что самореализация есть способ существования виртуальной системы⁴.

Возвращаясь к технологической виртуальности, попытаемся вывести и осмыслить ее основные особенности и характеристики.

Здесь хотелось бы напомнить о феномене «коллективной игры», который уже упоминался. В данном случае особенности виртуального мира должны быть рассмотрены с точки зрения возможности организовать эту игру и, самое главное, реализовать ее цели.

Если вспомнить известную работу Й. Хейзинга «Homo Ludens (Человек играющий)» то можно выделить два основных аспекта, организующих игру, – борьбу и представление. «Игра есть борьба за что-нибудь или же представление чего-нибудь. Обе эти функции без труда объединяются таким образом, что игра “представляет” борьбу за что-то либо является состязанием в том, кто лучше других что-то представит»⁵. В данном случае представление выступает в качестве кажущегося воплощения, мнимого осуществления через репрезентацию образа. Очевидно, что подобные механизмы полностью осуществимы на уровне виртуального; более того, это и есть само виртуальное. Однако в условиях «кибернетического» виртуального мы имеем возможность не просто в формате игры копировать действия физического мира, но и воспроизводить их в качестве некоего дополнения как содействия происходящему (актуальному) для его завершения. В психологии данное явление интерпретируется как репрезентативное действие, которое совершается, если невозможно осуществить или завершить реальное действие.

⁴ См. **Ионин Л. Г.** Социология культуры. М., 2004, с. 396.

⁵ **Хейзинга Й.** Homo Ludens (Человек играющий). Психология без границ. М., 2001, с. 29.

Каковы же особенности виртуального пространства, позволяющие использовать его в качестве поля своеобразного действия? Во-первых, виртуальность наделена значительно большей неопределенностью, чем актуальный мир, ибо здесь мы имеем дело не столько с актуальными объектами, сколько с виртуальными образами. Во-вторых, виртуальность обладает чрезвычайной динамичностью, которая и является одной из причин неопределенности. В-третьих, она отличается чрезвычайной знаковостью, в-четвертых – возможностью анонимности, в-пятых – высокой интерактивностью и, наконец, такой же структурной характеристикой, как децентрализованность, что позволяет каждому выступать самостоятельным узлом сети.

Именно в данных условиях, переместившись в киберпространство, мы преобразуемся в виртуального субъекта, который начинает некую параллельную жизнь «там» и в соответствии с этим преобразовывает свое «здесь»

Тема виртуального субъекта обсуждалась многими философами; одним из них был уже упомянутый нами Жиль Делез. В своей работе «Логика смысла» Делез обращается к такому интересному художественному произведению, как «Алиса в стране чудес» Льюиса Кэрролла. Здесь Алиса выступает, можно сказать, наглядным виртуальным субъектом, а страна чудес – виртуальным миром, в котором мы и пребываем. На вопрос, почему именно эта сказка была выбрана в качестве объекта изучения, Делез отвечает, что здесь есть ярко выраженная договоренность между противоположностями, такими, как «логос» и «хаос», «язык» и «бессознательное»⁶. Иными словами на примере этого произведения мы сталкиваемся с возможностью соединить противоположные смыслы, интерпретируемые в качестве так называемых сингулярных точек, которыми загромождена вся система нашего бытия, но которые заметны лишь на определенных ее срезах.

Надо сказать, что идея сингулярных точек встречается не только у Делеза, а прослеживается на протяжении всей истории философии. Вспоминая эпоху Возрождения, мы сталкиваемся с подобной идеей в пантеистической концепции Николая Кузанского, в которой трансцендентный Бог, являющийся бытием и творением, одновременно выступает средоточием абсолютного максимума и абсолютного минимума. Природа здесь есть «свернутое единство всего, что возникает через движение», соответственно процесс перехода от Бога к миру есть «развертывание» и «свертывание». В Боге свернуто всё: и противоположности, и то, что происходит, и то, что не происходит, но может произойти. Подобно тому, как линия есть развертывание точки, время – развертывание мгновения, а движение – развертывание покоя, весь мир есть развертывание заключенной в Боге возможности бытия⁷.

В контексте виртуального субъекта сингулярность мира проявляется, например, в одновременном утверждении существующего-несуществующего,

⁶ См. Делез Ж. Логика смысла. М., 1995, с. 36-40.

⁷ См. Николай Кузанский. Апология ученого незнания // Собрание сочинений в 2-х томах. Том 2. М., 1980, с. 48–58.

когда виртуальный субъект одновременно и есть, и его нет. Вернувшись к парадоксальной сингулярности «страны чудес», мы на примере образа Алисы и ее бесконечных трансформаций фиксируем постоянное отождествление противоположностей. Оно создает состояние крайней неопределенности, которое испытывает любой виртуальный субъект, проживающий свою жизнь в киберпространстве. Например, Алиса в большей неопределенности относительно того, что ждет ее впереди, поскольку она, как и мы в качестве виртуальных субъектов, имеет дело с абсолютно непредсказуемой, нелинейной, лишенной всякого детерминизма системой. Алиса падает, но ей не угрожают какие-либо травмы и ушибы. То же самое происходит с нами: киберпространство позволяет нам постоянно преодолевать смерть и перманентно возрождаться, проживать множество жизней, мгновенно «уходить и возвращаться». Еще один случай, описанный Кэрроллом, чрезвычайно актуален для нас – проблема, связанная с потерей имени и идентичностью, осознанием собственного Я. Алиса теряет имя и задается вопросом: кто же она? Потеря имени, которая в нашей виртуальности в условиях возможной анонимности тождественна «многоименности», – это своеобразный обзор проблемы виртуальной идентичности, связанной с утратой внутренней целостности, личностной определенности и относительной стабильности виртуального субъекта. Но возникает вопрос: почему виртуальный субъект идет на «безымянность – многоименность», есть ли в этом какой-либо онтологический смысл? Ж. Делез считает, что не человек ищет возможность «потери-освобождения» от имени, а само бытие, его объективная структура предоставляет нам эту возможность, ибо она (внутренняя структура бытия), как мы уже отмечали, обладает смысловыми точками сингулярности, которые и разрывают следующего за ними виртуального субъекта.

Проблема соотношения актуального и виртуального предполагает конкретизацию отношений «субъект физический – субъект виртуальный». Говоря о виртуальном субъекте, мы не предполагаем два типа людей – виртуальный и реальный. Просто виртуальность есть не новое бытие, а способ бытия, и соответственно виртуальный субъект причастен к той же самой действительности, с которой связаны все остальные субъекты, но отличен способом своего существования. Срез существования виртуального субъекта часто интерпретируется как грань бытия: загроможденная точками сингулярности, она превращается в зону симулякров и симуляций, ставших одной из центральных характеристик зоны не только виртуального, но и реального.

Активизация симулятивных процессов как одна из наиболее характерных черт виртуального поля опять-таки обусловлена совпадением или взаимобусловленностью противоположностей. Ж. Бодрийяр говорит: «Если рассматривать полный цикл любого действия или события в системе, в которой больше не существует линейной последовательности и диалектической полярности, в поле, расстроенном симуляцией, где исчезает детерминированность,

то каждое действие здесь завершается с окончанием цикла, рассеиваясь во всех направлениях и становясь приемлемым для всех»⁸.

Мы уже говорили, что виртуальное есть репрезентация любого явления, лишенного физической основы. Виртуальность кибернетического пространства, представляющая собой насыщенную знаковую систему и чрезвычайно широкое коммуникационное поле, имеет специфику, благодаря которой в рамках репрезентативного действия исключает абсолютное тождество или эквивалентность реального и его знака. Однако для чистой репрезентации данное тождество является фундаментальной аксиомой, в то время как симуляция, наоборот, исходит из утопичности абсолютного тождества: сохраняя структурные особенности репрезентации, симуляция создает симулякр, то есть некий производный образ, явление, которое реально не существует, но все еще несет в себе смысловое содержание реального. Симуляции присуща своя стратегия создания образа, предполагающая определенные этапы: на первом этапе образ отражает фундаментальную реальность, на втором – искажает и скрывает ее и наконец на третьем – скрывает отсутствие фундаментальной реальности. И когда становится чрезвычайно сложно отличить истину от заблуждения, реальное от нереального, мы принимаем постмодернистскую концепцию ценностного плюрализма.

Возможности киберпространства и двусторонняя взаимосвязь актуального и потенциального постепенно активизировали симуляционные процессы и на уровне нашей социальности, то есть механизмы виртуального начинают воплощаться в нашей жизни. И подобная симулятивность смешивает дискурсы любого рода, расширяя поле сингулярности – некоего тоннеля, связывающего пространства различных измерений, а более конкретно – противоположности. Бодрийяр, развивая данную тему, в качестве примера отмечает, что «все превращается в свою противоположность, чтобы увековечить себя в откорректированном виде»: реальное мы доказываем через воображаемое, истину через скандал, закон через его нарушение, работу через забастовку, функционирование системы объясняем через кризис и даже жизнь подтверждаем смертью. Относительно последнего Бодрийяр приводит интересный пример из политической сферы – в современном мире власть имущие с целью самосохранения и легитимизации все чаще стала инсценировать собственное убийство⁹.

Таким образом, мы сталкиваемся с обратным воздействием, когда производная от нашей актуальности виртуальность возвращается в виде того или иного эффекта как на уровне нашей социальности, так и на индивидуальном уровне. На индивидуальном уровне это опять-таки проблема личностной идентичности. Чрезмерная динамика виртуального приводит к тому, что идентичность (или же представления человека о самом себе) распадается на множество образов, каждый из которых как бы несет свой собственный смысл, часто вступая в

⁸ Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. Тула, 2013, с. 54.

⁹ См. там же, с.115–120.

противоречие с другими проявлениями нашего Я. Зигмунд Бауман замечает, что вместо того, чтобы последовательно строить свое Я, мы посредством все новых и новых начинаний экспериментируем, создавая быстро монтируемые и демонтируемые образы. В результате возникает ощущение, что для современной модели индивидуальности искусство забвения более актуально, чем память, соответственно стабильность уступает хаосу и беспокойству.

Конечно же, все это не может не сказаться на социальности человека: наша «представленность» в обществе также подвергается коренным трансформациям, результат которых может быть интерпретирован как взрыв социального. По причине все той же неопределенности, хаоса и беспорядка, возникающих в контексте симуляционных процессов на уровне виртуального, мы в качестве социальной массы один за другим теряем наши существенные, атрибутивные свойства. Мы продолжаем поглощать все влияние социального и политического, но теперь уже практически моментально нейтрализуем его, не желая быть историческим или политическим субъектом. Это значит, что если раньше социальная масса больше обладала иррациональной деструктивностью и выступала в качестве толпы, то теперь любой динамике собственной социальности она предпочитает пассивность гиперконформизма, молчания и безразличия. Масса-толпа плавно переходит в массу-публику, которая довольствуется лишь представлением.

Рассмотрев в самом общем виде механизмы, возможности, характерные процессы виртуального, зададимся вопросом: что же нас заставляет пребывать в этом неоднозначном мире и с трудом оттуда возвращаться? Наверное, самая первая и основная аргументация вновь свяжет нас с проблемой свободы. Свобода – один из парадоксов человека, потому что она в высшей степени желанна и в высшей степени тяжела. В нашей актуальной реальности бремя свободы связано в первую очередь с обязанностями и ответственностью. О бремени свободы говорят многие. Эрих Фромм, в частности, отмечает наше «бегство» при осознании ответственности¹⁰. Альбер Камю в чисто экзистенциальном контексте задается следующим вопросом: почему мы любим людей, которые уже покинули нас, и отвечает: потому, что они не ограничивают нашу свободу и у нас нет по отношению к ним обязательств¹¹. Виртуальная же реальность, наряду с множеством своих возможностей, динамикой и в конечном счете неопределенностью, становится средой, в которой мы можем осуществить самопрезентацию с минимальной степенью ответственности. Возможность формального присутствия в системе симуляционных процессов создает ситуацию развития некоей вспомогательной, параллельной игры, решение завершить которую, а также выбрать фрагменты, достойные с нашей точки зрения дальнейшей актуализации, полностью в наших руках, а это чрезвычайно притягательно.

¹⁰ См. **Фромм Э.** Бегство от свободы. М., 2011, с. 42–43.

¹¹ См. **Камю А.** Падение. Изгнание из царства. М., 2015, с. 65.

Обобщим вышеизложенное в духе феноменологических интерпретаций Альфреда Шюца. Можно предположить, что расширение границ социальной реальности и внедрение мира нового «виртуального опыта» с необходимостью обусловило как внедрение нового когнитивного стиля, через который мы осознали новые способы и возможности вовлечения личности в те или иные формы деятельности, так и новые способы обобщить социальный опыт. Вместе с тем еще раз подчеркнем, что изначально указанная связь объекта и его образа не позволяет полностью вывести виртуальную реальность за рамки нашего эмпирического опыта, то есть считать ее онтологически отстраненной от нашей повседневности. Напротив, нужно рассматривать ее в качестве производной, а значит своеобразно «надстроенной» реальности, которая по степени воздействия привела к трансформациям, свидетельствующим о тотальной социокультурной реорганизации мира.

Ключевые слова: виртуальная реальность, трансцендентность, экзистирование, сингулярная точка, коллективная игра, репрезентация, симуляция, неопределенность

ԿԱՐԻՆԵ ՅԱՐԱԼՅԱՆ – Վիրտուալությունը որպես գոյութենականության անդրանցական միջավայր – Մարդու մշտական ձգտումը անսահմանության և ինքնիրացման այլընտրական տարբեր դաշտերի փնտրտուքը կարևորեցին վիրտուալ իրականության հիմնահարցը: Կիրքերտարածությունը դարձավ մի անդրանցական միջավայր, ուր մենք կարողացանք տեղափոխել մեր կոլեկտիվ խաղը: Վիրտուալ իրականության՝ որպես կեցության «եզրի» հագեցվածությունը սինգուլյար կետերով պայմանավորեց այնպիսի հասկություն, ինչպիսին է անորոշությունը, որը դրսևորվեց մեր թե՛ անհատական, թե՛ սոցիալական կեցության մակարդակներում: Կարող ենք ասել, որ վիրտուալ իրականությունը դարձավ սոցիալական փորձի նոր միջավայր, որը նպաստեց աշխարհի խորքային սոցիոմշակույթի վերակառուցմանը:

Բանալի բառեր – վիրտուալ իրականություն, անդրանցականություն, գոյութենականություն, սինգուլյար կետ, կոլեկտիվ խաղ, ներկայացուցչություն, սինուլյացիա, անորոշություն

KARINE YARALYAN – *Virtuality as Transcendental Environment for Existence (Dasein)*. – Human beings' desire for openness and self-fulfillment in various alternative fields has actualized the problem of virtual reality seen as a transcendental environment for us to relocate our cooperative game in. The fact that this environment is cluttered by singular points, which are widely seen as “existential segments” featuring coincidence (unity) of opposites (coincidentia oppositorum), suggests uncertainty to be its principal characteristic that has a significant impact on our existence at both individual and social levels. It is safe to say that virtual reality grew into an environment that offers us a completely new social experience leading to total social and cultural redesign of the world.

Key words: virtual reality, transcendence, existence, singular point, cooperative game, representation, simulation, uncertainty