

ВИРТУАЛЬНЫЙ КОМПОНЕНТ ДУХОВНОГО БЫТИЯ ОБЩЕСТВА

В статье рассматривается феномен виртуальной реальности как идеального и – шире – духовного мира человека, в котором субъект преобразовывает содержание вещественной, социальной или психической реальностей. В своей работе автор опирается на разработки в области психики, сознания, духовного, идеального таких исследователей, как Н. Винер, Д.И. Дубровский, Н.И. Жуков, Э.В. Ильенков, Н.Н. Моисеев, В.В. Орлов, З. Фрейд, К.Г. Юнг, в то же время внося свои коррективы в прочтение ими основных философских и научных категорий.

Как в средствах массовой информации, так и в общественном сознании принято сводить понятие виртуальной реальности к компьютерной реальности (Интернет, содержимое жестких и гибких дисков). При этом дефиницию термина «виртуальный» редуцируют до понятия «компьютерный». Такой подход представляется в корне неверным, чересчур узко-упрощенным.

Поначалу слово «виртуальный» использовалось в терминологии физики для обозначения особых виртуальных частиц и означало «вероятный», «возможный». Затем этот термин взяла на вооружение кибернетика, и наконец он прочно вошел в обывденный лексикон, по большей мере применительно к феномену компьютерной реальности. «Виртуальный (лат. *virtualis* – возможный) – такой возможный объект, который нами еще не воспринимается как что-то вполне определенное, но способный при наличии известных условий возникнуть, проявиться...» [1, с. 89].

В философии существуют категории «духовное» и «идеальное». Понятие духовного намного шире понятия идеального. Духовность (духовная природа) включает в себя как сознание, так и психику в целом (не только сознательные интеллектуально-разумную и эмоционально-чувственную сферы, но и подсознание). Идеальное же ограничивается сферой сознания индивида или коллектива. В этом плане мы не согласны с той трактовкой идеального, согласно которой «идеальное в самом широком смысле слова не исчерпывается сознанием, как бы оно ни понималось» [2, с. 201]. Определенным кругом авторов идеальное также трактуется исключительно как абстрактно-логическое и понятийно-всеобщее. Такое ограничение идеального, как совершенно верно подчеркивает Д.И. Дубровский, «порождает серь-

езные теоретические неувязки, ведет к отказу от определения идеального как субъективной реальности» [3, с. 53]. Идеального, добавим мы, как **сознательной** стороны субъективной реальности (в отличие от бессознательной, составляющей содержание и сущность такого структурного компонента психики, как подсознание).

При этом идеальное есть преимущественно образы вещей и явлений, отраженных человеческим сознанием. Отображение внешнего в голове (мозге) людей проявляется в форме тех или иных идеальных образов, имеющих интеллектуальную либо эмоциональную окраску. По сути, идеальное есть одновременно и свойство и основа духовной культуры человечества, а также сущностная сторона человека. «Сознание – важнейшая, вслед за способностью к труду, сущностная черта человека» [4, с. 113]. Необходимо подчеркнуть: сознание не просто свойство высокоорганизованной материи – человека, но именно человека как социального существа, что проявляется в его (человеческой) коллективности, общественном содержании его жизнедеятельности, в труде, производственной, технико-технологической деятельности, а также в языке и речи. Сознание опосредуется такими сторонами бытия человека и общества, потребностями и целями, как практика, познание, общение.

Идеальное, как и духовное, вне человека (как носителя и того и другого) не существует. Когнитивно-ментальное (познавательно-умственное), как и сенситивное (чувственно-эмоциональное), может быть передано с помощью знаков (символов), несущих определенную информацию, т. е. тот или иной закодированный смысл. Но постигается ментальное и сенситивное лишь разумом человека и существует только в человеческом сознании. Носителем информации мо-

гут быть те или иные знаковые системы, отображенные материальными (техническими) средствами.

Виртуальная реальность есть идеальное, в котором субъект преобразовывает содержание вещественной, социальной или психической реальностей. Базисом, субстратом проявления идеального (а значит и виртуального) являются материальные нейродинамические процессы, происходящие в мозге. Носитель виртуальной реальности имеет материальное основание так же, как идеальное есть свойство живой высокоорганизованной материи, заключающееся в отражении бытия. Информация, заключенная в материальных системах, созданных обществом (человеком как разумным общественным организмом), является коллективной памятью и становится идеальным (виртуальной реальностью), будучи затребована индивидами (отображена в их сознании, мозге, голове).

Существует точка зрения, что идеальное «... – коллективно созидаемый людьми мир духовной культуры, внутри себя организованный и расчлененный мир исторически складывающихся и социально зафиксированных («узаконенных») всеобщих представлений людей о «реальном» мире... <...> ... Это – мир представлений, а не действительный (материальный) мир, как и каким он существует до, вне и независимо от человека и человечества» [5, с. 235]. То есть, согласно Э.В. Ильенкову, идеальное выступает как объективная реальность по отношению к индивиду – в качестве духовной культуры, коллективного сознания, «... образов общественно-человеческой культуры...» [5, с. 249].

Подобное утверждение представляется нам неправомерным. Действительно, в объектах духовной культуры, в информационных источниках и – шире – в социальной действительности – виртуальная реальность присутствует (содержится), но лишь **потенциально**, как возможность осуществления (актуализации) в сознании, в психике каждого живого человека. Знаки, сигналы несут лишь объективную информацию, которая превращается в субъективную реальность, будучи задействована (воспринята, потреблена) именно субъектом – живым человеком и включена, таким образом, в его виртуальную реальность. Любая информа-

ция лишь тогда становится виртуальной реальностью, когда она отображена в психике живого человека. Поэтому идеальное может существовать лишь в субъективном виртуальном мире.

Виртуальная реальность (и идеальное) всегда субъективна; носителем и выразителем этой реальности является субъект – индивид, коллектив, общество. Поэтому идеальное и виртуальная реальность тождественны субъективной реальности. «...Идеальное не может быть не чем иным, как субъективной реальностью» [3, с. 18]. Потенциально (как знаково-смысловая возможность) виртуальная реальность существует в объектах – предметах духовной и материальной культуры человечества, несущих определенную информацию.

Какой-либо текст или изображение становятся виртуальной реальностью, лишь будучи затребованы человеком, отражены в его сознании. Так и материальная основа психики – головной мозг, спинной мозг и нервная система вкуче с органами чувств – не являются вышеуказанной категорией. Виртуальной реальностью является сама психика (и сознание) как совокупность духовных процессов, происходящих в голове (в мозге) людей.

Таким образом, знаковые системы сами по себе не могут считаться виртуальной реальностью. Они лишь носители информации, содержащие потенциально виртуальную реальность, а значит, выступают как посредники между виртуальными реальностями (психиками, духовным, субъективными реальностями) живых людей. На том же основании нельзя эти системы выделять и в особую, третью, реальность (наряду с субъективной виртуальной и объективной материальной – вещественно-энергетической и социальной), как это делает, например, К. Поппер [6, с. 439].

Предметы и явления бытия познаются (отражаются в сознании) людьми не сами по себе, а посредством образов. Каждому предмету (явлению) соответствует определенный образ. Образы предметного (реального) мира осознаются и выражаются людьми как знаки. Таким образом, в рамках объективной реальности создается особый символический мир, в котором информация выраже-

на в виде знаков и символов. Информационная сфера (содержащая потенциально виртуальную реальность) – это мир символов. Отражение бытия (объективной реальности – материальной и социальной) происходит в сознании людей посредством образной системы. А образы, в свою очередь, кодируются и декодируются (осознаются) как знакисимволы. То есть речь идет об отражении отражения бытия. По сути, символический мир – искусственная (неприродная) и в значительной степени иллюзорная (нереальная) действительность, продукт субъективной духовной реальности – «реальности второго уровня» (ведь даже цвета в природе не существует, это – ощущение разной длины электромагнитных волн, присущее человеческому восприятию). При этом знаки (символы, имена) могут обозначать любые объекты и явления – денотаты (десигнаты, номинаты, референты): как реальные, существующие в объективной действительности, так и иллюзорные, существующие лишь в субъективной реальности (единорог, Кощей Бессмертный, Терминатор, бластер и т. п.).

Содержимое виртуальной реальности актуализируется индивидом несколькими способами: записью на каком-либо материале в виде знаков, рисунков; звуком в форме речи, пения, музыки (игры на музыкальных инструментах); телесно в форме жестов, мимики, поз. То есть идеальное овеществляется, опредмечивается, становясь наличной объективной реальностью, но порожденной всегда субъективно-индивидуальным или субъективно-коллективным способом. Можно сказать, что образы виртуальной реальности (как компоненты идеального) всегда субъективны по восприятию, но объективны по своему содержанию. Благодаря своему сознанию, функциям психического отражения объективного мира человек в голове (головном мозге) создает, выстраивает и оперирует идеальными образами независимо от материально существующих предметов и явлений, при этом проникая за пределы феноменального уровня в сущностный. Этому способствует мышление, благодаря которому индивид не только осознает проявления феноменального мира, но и создает новые идеи, т. е. проявляет себя творчески. Таким образом, **виртуальная реальность** – это все-

гда субъективное бытие, возможность осуществления, вероятностная сторона материальной реальности. Виртуальная реальность создает идеальные модели (ментальные паттерны) действительности и, будучи объективирована, порождает продукты материального и духовного характера (культуру), т. е. осуществляется как конкретный результат.

В то же время следует отметить, что и понятие «виртуальная реальность» несколько шире понятия «идеальное». Виртуальным является любое ментально-психическое (как сознательное, так и бессознательное; как рационально-дискурсивное, так и чувственно-эмоциональное) отражение объективной реальности, идеальное же ограничено сферой сознания и всегда связано с творчеством, целеполаганием, мысленным проектированием бытия, с результативностью мышления (осознания эмоционально-когнитивных образов, становящихся идеями). Виртуальное в отличие от идеального охватывает все компоненты психики – не только ощущения, восприятия, представления, проекты-идеи, понятия, суждения, умозаключения (т. е. все формы абстрактно-чувственного мышления), но и бессознательные акты. Поэтому **виртуальная реальность** представляет собой бытие (существование, взаимодействие, развитие) всего комплекса внутриспсихических образов, изоморфных внешним и внутренним объектам и явлениям, воспринимаемым или представляемым человеком или высшим животным.

Представляется возможным расширить понятие «виртуальная реальность» до категории «духовное».

Сознание человека включает в себя два аспекта – рациональный (абстрактно-дискурсивный) и сенситивный (чувственно-эмоциональный). Компонентами первого являются понятия (включая понятия-идеи), умозаключения и суждения; компонентами второго – ощущения, представления и восприятия. **Психика** включает в себя три уровня индивидуального отражения действительности: 1) подсознание, или Бессознательное (бессознательные процессы), включающее предсознание; в сфере личного Бессознательного действуют психические инстанции – Оно (Ид) и Сверх-Я (Супер-Эго), а также архетипы (первообразы коллективного Бессозна-

тельного) – Тень, Анима-Анимус; речь идет «...о двух видах бессознательного: о латентном (скрытом) бессознательном, которое может быть осознано, и о вытесненном бессознательном, недоступном для осознания... Первый вид бессознательного З. Фрейд назвал предсознательным, второй – собственно бессознательным» [7, с. 344]; 2) сознание, или Сознательное («дневной разум»), включающее интеллект (разум и рассудок); в сфере сознания действует инстанция Я (Эго) и архетип Персоны (Личины, социальной маски); 3) надсознание, или Сверхсознательное («космическое сознание»), включающее высшие духовные переживания и состояния – любовь, сострадание, мудрость, веру, волю и, кроме того, вдохновение и интуицию (озарение); в сфере сверхсознания действует архетип Самости (центр психической целостности, высшее духовное «Я» человека, интегрирующее все остальные психические сферы и проявления души). «Самость можно определить как внутренний регулирующий центр, отличающийся от личностного сознания... Самость является центром, постоянно направляющим развитие и созревание личности» [8, с. 158]. В наиболее чистом своем проявлении сверхсознание выражается в актах интуитивного познания, инсайта, «прямого знания», духовного «просветления» (мистического экстаза) и катарсиса; к нему же относятся состояния медитации, созерцания. В более узком смысле психика – предпосылка сознания («животный рассудок», «инстинктивный разум»), эмоциональная сфера личности.

Традиционно в философской литературе принято отождествлять дух с сознанием и душу с психикой. Можно определить душу как внутренний мир человека, выраженный его сущностными силами. Последние есть совокупность разума, чувственной сферы и волевых аспектов. Таким образом, духовное включает в себя любые проявления человеческого сознания (духа) и психики (души) – как в индивидуальной форме, так и в общественной.

В то же время, согласно Д.И. Дубровскому, философское понимание категории «сознание» включает в себя «не только сознательно-психическое, но и нерелексируемые компоненты и структуры субъективной

реальности, т. е. то, что в психологии рассматривается как разновидность бессознательно-психического» [3, с. 52].

На наш взгляд, более продуктивным выглядит такой подход, при котором чисто психологическое понятие «психика», включающее, как указывалось выше, бессознательные, сознательные и сверхсознательные компоненты, не элиминируется в философском поле исследовательско-аналитического творчества, а используется как тождественное чисто философскому понятию «духовное» и постулируемому нами понятию «виртуальная реальность». Отсюда идеальное как преимущественно сознательное (осознанные рационально-абстрактное, чувственно-конкретное и чувственно-эмоциональное) выступает в качестве компонента духовного (наряду с бессознательным – теми рационально-абстрактным, чувственно-конкретным и чувственно-эмоциональным, которые когда-то были осознанными, но затем ушли в сферу Бессознательного, а также тем, что никогда не было осознано).

В связи с этим формулировка основного вопроса философии нуждается в корректировке: необходимо говорить о соотношении не идеального и материального, а духовного и материального.

Виртуальная реальность есть искусственное (созданное человеком) духовное бытие, в отличие от естественного (природного) бытия и искусственного материального (техника, сооружения, domestikаты и пр.) и социального (общество, социальные институты, связи и отношения) бытия. По сути дела, применительно к бытию человека можно говорить о двух взаимосвязанных и взаимообусловленных мирах – эмпирическом (опытном) и символическом (образном), в которых протекает его жизнедеятельность и творческая самореализация. Впрочем, следует подчеркнуть особо, что так как носителем виртуальной реальности является живой человек (материальная биосоциальная система), то в своей субстратной основе виртуальная реальность – естественна, а в своем содержании – искусственна.

Еще один аспект рассмотрения феномена виртуальности – это предположение о гуманитарной и нечеловеческих видах виртуальной (духовной) реальности, сводящееся

к проблеме разных форм сознания. Наличие нервной системы и психики у многоклеточных животных подразумевает присутствие у них определенной виртуальной реальности (низшего по сравнению с человеком характера). Существуют также гипотезы, предполагающие наличие внеземной формы разума (а значит, и виртуальной реальности у иных разумных существ), о существовании сознания у высших животных (примитивный рассудок) и о так называемом «машинном мышлении» («искусственном интеллекте», «электронном мозге»). Если подтвердятся вышеуказанные гипотезы, то мы будем вынуждены постулировать наличие сознания (и виртуальной реальности) не только антропогенного характера. «Если свойство той или иной материальной системы «быть живой» или обладать способностью «мыслить» будет определено чисто функциональным образом... то придется признать в принципе вполне осуществимым искусственное создание живых и мыслящих существ» [9, с. 286].

По крайней мере, роботам присуща своя (потенциальная) виртуальная реальность – киберпространство, правда, заданная искусственно человеком. Но мыслительные процессы (логические, вычислительные, запоминающие – по заданным программам) в работающих кибермашинах могут происходить и происходят независимо от участия и воли человека (пользователя). Здесь человек выступает звеном системы «человек – машина», одной из сторон обеспечиваемого интерфейсом взаимодействия, интерактивного диалога человеческой личности и «искусственного разума» (ЭВМ, робота). Но следует отметить, что, исходя из принципа целесообразности (телеономной детерминации), деятельность «искусственного интеллекта» (т. е. интеллекта, созданного человеком) является **целисполняющей**; цель здесь задается человеком и исполняется кибермашиной. Деятельность людей же **целеполагающая**. В этом – принципиальное отличие человеческого (естественного, живого) сознания от машинного (искусственного, неживого). Интеллектуальная (кибернетическая) «...техника заменила и гипертрофировала лишь самые примитивные интеллектуальные операции людей. Самые тонкие и сложные ин-

теллектуальные способности людей остались за пределами этого прогресса» [10, с. 139].

Следует отметить, что целеполагание присуще не только человеческому разуму, оно присутствует также везде, где мы имеем дело с биотой, – ибо любому живому организму свойственны потребности. Если есть потребность (присущая только живому), то появляется и цель, и тут же присутствует обратная связь, при которой изменение условий корректирует действия и психические акты организма, направленные на достижение цели (для реализации, удовлетворения потребности). Речь идет об управлении, необходимом для механизма обратной связи и существующем лишь в рамках целеполагания. Принцип обратной связи при этом – нечто высшее по сравнению с обычными законами сохранения и принципами отбора, действующими в неживой природе; он свойственен более высокому уровню развития материи – живой природе в целом и человеческому разуму в частности. Любая потребность живого существа, проявляемая в форме рефлексов и инстинктов, как и разумная интенция человека, ведут к достижению определенного результата – это и есть целенаправленное поведение. «Деятельность кибернетической системы, которая проявляется в процессах управления, осуществляемого по принципу обратной связи на основе получаемой извне информации, обусловлена наличием связанной информации системы, ее целесообразной организацией» [2, с. 54].

Верно и то, что для целенаправленной деятельности животного или человека необходимо соблюдать условие хранения, передачи, приема и обработки информации – на основе чего и осуществляется управление. Живой организм всегда позиционирует себя по отношению к окружающей среде и ведет с ней определенный информационный диалог. При этом управляющее поведение направлено на достижение определенных целей, результатов, эффектов, необходимых для поддержания жизнедеятельности организма. Интерактивный диалог субъекта (организма) с объектом (окружающей средой) ведется под управлением со стороны организма, который, реагируя на получение информации, изменяет свое поведение так, что либо приспосабливается к параметрам

окружающей среды (в большей степени это присуще животным), либо приспособливает ее к условиям своего существования (в основном это свойственно человеку). Но в любом случае происходит постоянный обмен информацией между организмом (являющимся открытой системой) и средой его обитания (надсистемой).

Информация – это всегда поступление определенных сигналов, на которое получатель (организм, киберустройство) должен отреагировать пассивно или активно – то есть принять соответствующее решение. Последнее неотделимо связано с целеполаганием, стремлением к достижению той или иной цели. Отсюда вполне понятна основная поведенческо-потребностная цепочка: *получение информации > принятие решения > достижение цели > получение информации*. Таким образом, информация есть сигналы, преобразуемые в психике человека в образы – конкретно-чувственные и абстрактно-мысленные (у многоклеточных животных – только в конкретно-чувственные образы). Но собственно информацией – напомним! – эти сигналы становятся только в случае восприятия (отображения) их кибернетической системой – обществом, человеком, любым живым существом, биоценозом, киберустройством. Вне целесообразно упорядоченных (кибернетических) систем, то есть в доорганическом мире, информации как таковой нет.

В то же время присущая только живому обратная связь, как видим, присутствует и в интерактивном диалоге человека и киберустройства. Этот аспект не позволяет согласиться с тем определением живого (и его отличием от неживого), которое дал Н.Н. Мо-

исеев: «... Организация живой материи отличается от организации неживой природы прежде всего наличием обратных связей, формирующих новый тип механизмов отбора, которые отсутствуют в последней, и, следовательно, информационными процессами, без которых понятие обратных связей лишено всякого смысла» [11, с. 84-85]. Но, так как информационная деятельность машины целиком определяется и опосредуется человеком, то есть информацией субъективного, идеального характера, то более верным будет следующее определение живого (организма): «... Организмом мы называем любую систему (организацию), обладающую собственными целями и определенными возможностями их достижения» [11, с. 126].

И последнее: для чего нами введены новый термин и такая категория, как «виртуальная реальность»? Не проще ли использовать традиционное понятие «духовное», «идеальное»? Представляется все же, что введение в поле философского дискурса категории виртуальной реальности необходимо. Во-первых, как мы только что показали, понятие виртуальной реальности шире понятия идеального. Во-вторых, использование однопорядкового виртуальной реальности понятия психики в философии не принято. В-третьих, использовать философское понятие духовного как аналога естественнонаучного и психологического термина «психика» не представляется правомерным, так как некорректно применять термин «духовное» по отношению к отражательной способности животных (ввиду того, что многоклеточным животным присуще психическое отражение, а значит, и своя виртуальная реальность).

Список использованной литературы:

1. Кондаков Н. И. Логический словарь-справочник. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Наука, 1975.
2. Жуков Н. И. Проблема сознания: Философские и специально-научные аспекты. – Минск: издательство «Университетское», 1987.
3. Дубровский Д. И. Проблема идеального. – М.: Мысль, 1983.
4. Орлов В. В. История человеческого интеллекта. Ч. 3. Современный интеллект. – Пермь: Издательство Пермского университета, 1999.
5. Ильенков Э. В. Философия и культура. – М.: Политиздат, 1991.
6. Поппер К. Логика и рост научного знания: Избр. работы / Пер. с англ. – М.: Прогресс, 1983.
7. Психианализ. Популярная энциклопедия / Сост., науч. ред. П. С. Гуревич. – М.: Олимп; ООО «Фирма «Издательство АСТ», 1998.
8. Юнг К. Г., Франц М.-Л., Хендерсон Дж.Л., Якоби И., Яффе А. Человек и его символы / Под общ. редакцией С. Н. Сидоренко. – М.: Серебряные нити, 1997.
9. Колмогоров А. Н. Автоматы и жизнь / Информационное общество: Сб. – М.: ООО «Издательство АСТ», 2004.
10. Зиновьев А. А. Глобальный человек. – М.: ЗАО Изд-во Центрполиграф, 2000.
11. Моисеев Н. Н. Человек. Среда. Общество. – М.: Издательство «Наука», 1982.