

Саяпин Владислав Олегович

ТВОРЧЕСКАЯ АКТИВНОСТЬ СОЗНАНИЯ КАК ОБЩЕ ОСНОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНЫХ РЕАЛЬНОСТЕЙ

В статье рассматриваются два основных типа "виртуальной реальности": естественная и искусственная. Автор делает вывод, что сознание творца (ученого, художника, автора, оператора, информатора) является подлинным генератором как естественной, так и искусственной виртуальности. Различают их лишь установки и способы генерации. Первая, познавательная установка – установка на дескрипцию в науке, описание, на истину (соответствие теории истине). Вторая – это проективное отношение сознания к миру, проявляемое в практической деятельности человека.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2013/5-2/44.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2013. № 5 (31): в 2-х ч. Ч. II. С. 172-179. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2013/5-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: voprosy_hist@gramota.net

SOCIAL MODERNIZATION OF RUSSIA IN THE SECOND HALF OF THE XIXTH – THE FIRST YEARS OF THE XXTH CENTURY

Samokhin Konstantin Vladimirovich, Ph. D. in History, Associate Professor
Tambov State Technical University
kon-sam@yandex.ru

The author studies military factor as a mechanism for the Russian social modernization in the second half of the XIXth – the first years of the XXth century, sets a goal to conduct the analysis of the Crimean War influence on the Russian Empire transition from an agrarian society to industrial one in social aspect, pays attention to the necessity of modernization processes organic nature in Russia as the key to their successful implementation, and comes to the conclusion that the Eastern War of 1853-1856 became the next "Challenge" that determined the continuation of Russia's modernization, especially social one, which became apparent in the increase of social mobility and urbanization among the Russian population.

Key words and phrases: the Crimean War; modernization; social modernization; Russia; mechanism of the Russian modernization; organic Russian modernization; military factor.

УДК 101.1:316:004

Философские науки

В статье рассматриваются два основных типа «виртуальной реальности»: естественная и искусственная. Автор делает вывод, что сознание творца (ученого, художника, автора, оператора, информатора) является подлинным генератором как естественной, так и искусственной виртуальности. Различают их лишь установки и способы генерации. Первая, познавательная установка – установка на дескрипцию в науке, описание, на истину (соответствие теории истине). Вторая – это проективное отношение сознания к миру, проявляемое в практической деятельности человека.

Ключевые слова и фразы: виртуальная реальность; естественная виртуальность; искусственная виртуальность; возможность; свобода; смысл.

Саяпин Владислав Олегович, к. филос. н.

Тамбовский государственный университет им. Г. Р. Державина
vlad2015@yandex.ru

**ТВОРЧЕСКАЯ АКТИВНОСТЬ СОЗНАНИЯ
КАК ОБЩЕЕ ОСНОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНЫХ РЕАЛЬНОСТЕЙ[©]**

Культура во второй половине XX века в своих многообразных проявлениях продуцирует идею множественности реальностей. Эта множественность предстаёт перед человеком в различных установках сознания и формах деятельности человека: научное и обыденное сознание, искусство и повседневная жизнь, техническое творчество, религиозное послушание – всё это разные способы вхождения в мир, разные картины реальности.

Классическая установка на поиски единой и уникальной реальности, равной, общепринятой для всех, в наше время испытывает кризис. Множество реальностей стало девизом современности.

Философия как отражение культуры не могла пройти мимо этого вызова культуры. Концептуальным ответом на него стала идея виртуальной реальности. Последняя и мыслится, прежде всего, как реальность, существующая за пределами налично существующего, как множественность, преодолевающая единичность данного в опыте человека.

Разработка философского понятия виртуальной реальности в настоящее время находится только в начале пути. Дискурс о виртуальной реальности в современной философии свидетельствует о значительном идейном разброде в разработке этого понятия, наличии разноплановых подходов к его пониманию. Этот разброс и дискурсивность словосочетания «виртуальная реальность» в значительной степени обусловлен разными её предметностями, сферами воплощения, концептуальными определениями. Одни философы ищут основу для новой идеи в науке, другие – в искусстве, третьи – в компьютерных технологиях, некоторые – в религиозных и мистических началах, пятые – в изменённых, пережитых и пограничных состояниях сознания. Следует осознать, что философия, пытающаяся концептуализировать новое понятие, находится, скорее, в стадии осмысления феномена «виртуальной реальности», чем в стадии сформировавшихся готовых решений.

Если признать, что философия лишь наметила и обозначила новую тему исследований, ввела ее в центр философских дискуссий, то от неё не следует ждать пока общезначимого понимания «виртуальной реальности», некоей единой общепринятой дефиниции. Более того, попытка сформировать на данном этапе общепризнанное философское понятие «виртуальной реальности» чаще всего оборачивается подавлением множественности

в угоду абсолютизации какой-либо единичности. Вместо диалектического синтеза пока доминирует насильственный редукционизм, суть которого состоит в том, что подлинной виртуальной реальностью объявляются либо вероятностные предметности физики (квантовая механика), либо синергетики и т.д., при этом другие предметности виртуальной реальности (в искусстве, в компьютерных технологиях и т.д.) просто выводятся за скобки анализа. Следует серьёзно считаться с тем, что идейные обращения к виртуальной реальности приходят из разных источников, из различных сфер практики и культуры. Вполне возможно, что различные типы виртуальной реальности, выраженные в разных трактовках, весьма различны между собой и концептуально не совместимы. Их объединяет только одно: вместо имеющего место привычного представления о единственной реальности мира признаётся возможность иных миров, иных типов реальностей. Но если мы попытаемся все эти иные миры, проглядывающие в современных формах науки и культуры, подвести под общую дефиницию «виртуальной реальности», то не наступим ли дважды на те же самые грабли, то есть, если ранее признавали единственную реальную (объективную, подлинную, божественную и т.п.) реальность, то почему мы должны теперь в новой дефиниции признать единственно возможной и верной какую-либо одну «виртуальную реальность»? Может быть, существует множество возможных типов виртуальных реальностей?

Сегодня в философских дискурсах существует крайне непродуктивная тенденция: на место хорошо известных и укоренных понятий (фантазийная реальность, галлюцинации, мир сознания, воображения) ставить новый термин – виртуальная реальность. Это не открывает нам ничего нового в нашем понимании реальности и не отвечает тем эвристическим возможностям, которые скрыты в концепте виртуальной реальности. По существу здесь осуществляется подмена понятий: на место старого понятия ставится новое слово (даже не понятие).

В том дискурсе, который разгорался в конце XX века вокруг понятия виртуальная реальность, существуют новые интенции, новые тенденции в развитии науки, технологии, искусства. Эти новые тенденции можно охарактеризовать как творение человеком новых реальностей, которые претендуют на сосуществование с актуализированной реальностью, но всегда остаются виртуальными [6]. Словосочетание «виртуальная реальность» составлено из двух слов: виртуальность и реальность. От их сочетания «виртуальное + реальное» и возникает гремучая смесь. С точки зрения старых классических представлений «соединить два в одном», виртуальное с реальным, это все равно, что создать нонсенс типа «живой труп», «круглый квадрат». По отдельности каждое понятие («виртуальное» и «реальное») давно прижились, вошли в обычное сознание и в сферу философии. В том и дело, что в новом концептуальном сочетании «виртуальная реальность» кроется новый взгляд на мир: мир, творимый человеком (в науке, искусстве, новых технологиях: компьютерах, интернет-сети и т.д.).

Крайне непродуктивно было бы принимать альтернативистскую позицию: 1) существует только один реальный (физический) мир, остальное (мир сознания) – это не реальный, а воображаемый мир или 2) все является виртуальной реальностью, поскольку все представлено через сознание. Здесь теряется признание существования реальности вне нашего сознания и, следовательно, весь материализм объявляется ложным.

Что нового в концепте «виртуальной реальности»? Это признание того, что существует, помимо наличной (и полагаемой как единственной), другие реальности, которые называются виртуальными. Слово «виртуальное» не уравнивает их, тем не менее, с актуальной (наличной, реализованной) реальностью. Всегда остаются различия, которыми нельзя пренебречь, иначе скатываемся либо к позиции (1), либо к позиции (2).

Виртуальная реальность, как показывает дискурс, означает существование возможных миров, допустимых, мыслимых, но не реализованных (не совпадающих с актуализированной реальностью), либо правдоподобных миров, искусственно созданных (через новые технологии, электронные, визуальные) миров [7], творимых человеком, являющихся подобием актуальной реальности, её симуляцией, фикцией (реклама, пропаганда и т.д.). Человек нашего времени вдруг обнаружил, что он существует в мире виртуальных реальностей, которые трудно отделить от актуальной реальности. Включая телевизор, компьютер, открывая журнал, рекламные каталоги, человек встречается с информацией, которая подменяет зачастую реальный мир виртуальным миром, и этот последний не так просто отличить от реальности.

Однако существует и более важная проблема. В чем состоит единство, связь двух виртуальных реальностей, естественной и антропологической? На наш взгляд, синтез, единство надо искать в развитии творческих возможностей человека [8].

Итак, анализ всех точек зрения позволяет выявить два основных типа «виртуальной реальности»: естественную и искусственную, которые, как правило, (на первый взгляд) противопоставляются, выглядят как исключаящие друг друга. Прежде чем перейти к поиску единства между двумя типами виртуальной реальности, нам представляется необходимым выявить четко характер их противопоставления.

1) Естественная виртуальность, культивируемая в научном познании, близка к понятию «возможного» с определенной степенью вероятности (варианты развития событий, варианты развития системы, сценарии развития). То есть естественное виртуальное рассматривается как множественность и вариативность миров, возможных сценариев развития. Хаос, вероятность и случайность лежат в основе подобного рода создания виртуальных миров.

С позиции естественной виртуальности в развитии существуют бифуркации, то есть скачкообразные переходы. Наличие бифуркационных точек, то есть качественных переходов, позволяет скачкообразно переходить от Хаоса к более сложной и организованной системе (порядку). Равноправие в бифуркациях траекторий сложноорганизованной системы допускает возможность различных вариантов ее актуализации в действительности. До бифуркации (в актуальной действительности) наряду с нашим миром существуют

виртуальные миры, то есть возможные в своем будущем существовании. До осуществления бифуркации (скачка) имеем дело с виртуальными мирами, после осуществления бифуркации имеем дело с реализацией какой-либо виртуальности в актуальном мире, который является лишь моментом для формирования новых виртуальностей. Это естественная, то есть закономерная эволюция, предполагающая многовариантность своих осуществлений. Сейчас современная нам наука все больше обращает внимание не столько на прогноз, предсказания событий, сколько на разработку картин возможных миров (космологические миры, синергетические сценарии развития, варианты (картины) политического, экономического, социального развития, виртуальные картины экологических катастроф, исчерпания ресурсов, столкновение цивилизаций и т.д.). Развитие сценарной методологии в общественных науках предполагает многовариантное (системное) видение ситуации, то есть цепи взаимосвязанных явлений [9]. Виртуальный (возможный) характер реализации ситуаций отождествляет виртуальность с естественным (возможным) ходом событий. Вариативность условий, дающих разные сценарии, осуществляет исследователь, исходя из наличия объективных оснований, процессов и перебора критериальных условий, то есть условий, при которых меняется характер (картинка) сценариев. Все сценарии рассматриваются как виртуальные миры, виртуальные реальности, вытекающие из существующей наличной реальности. Следовательно, естественная виртуальность не выходит в принципе за границы классической (в философском смысле) трактовки категории возможности и является её коннотацией, смысловой конкретизацией.

Искусственная виртуальность существует уже не в области возможного, а в сфере реального, актуализированного, опредмеченного человеком, в сфере артефактов (компьютерная виртуальность, тренажёрные устройства, аудио- и видео-техника).

2) Естественная виртуальность присуща познавательным установкам на отражение тенденций развития объективного мира, в этом плане (с точки зрения своего содержания) она обычно рассматривается как объективно возможное, то есть не зависящая от человека. Иными словами, естественная виртуальность исходит из объективных оснований, естественных тенденций, приводящих к реализации той или иной действительности. Здесь виртуальное (в природе и общественных системах) выступает одним из вариантов естественного хода вещей, эволюции. Естественное виртуальное обусловлено законами развития, скрытыми тенденциями и наличными условиями. Естественная виртуальная реальность открывается в науке (как в естественных, так и в общественных) и выступает как то, что не запрещено законами мира, то есть предполагается, что закон – это то, что проходит, инвариантно во всех возможных мирах.

Искусственная виртуальность создана человеком, сотворена им и опредмечена в артефактах. Она выступает как проект, созданный человеком. Искусственная (опредмеченная) виртуальность имеет несколько иную природу, чем виртуальность частиц и состояний, вариантов развития, описываемых естественными науками. Специфика новой «искусственной виртуальности» в том, что она существует как артефакт, как «мир», созданный человеком в той или иной предметной форме (экран телевизора, рекламный плакат, художественный текст и т.д.). Так, экран телевизора, рекламный плакат, художественный текст и т.д. презентуют нам некоторую реальность, которую и называют виртуальной. В чем отличие артефактов, называемых искусственными виртуальными реальностями, от таких артефактов, как утюг, самолет и т.д.? В том, что они (новые артефакты) претендуют на представление (презентацию) виртуального мира как реального, как замещающего реальный мир. Утюг представляет самого себя, а экран телевизора – некоторую реальность. Виртуальный мир на экране телевизора представляет уже реализацию одной из мыслимых возможностей и выдает ее за реальный мир.

3) Естественное виртуальное противостоит актуальному, реализованному, наличному бытию и в то же время может проявиться, стать (с определенной вероятностью) актуальным, то искусственное виртуальное пытается снять свою оппозицию реальному, уравниваться с ним. На первый план в их соотношении (виртуальное – реальное) выходит принцип подлинности (правдоподобия). Лишь в методологическом (рефлексивном) анализе может открываться расхождение виртуального и реального в культуре. Искусственное виртуальное потому и неотлично от реального, что является её правдоподобным замещением (представлением). В искусственной виртуальной реальности на первый план выходит проблема подлинности реальности. Она «искусственная виртуальная реальность» возникает, но в несколько ином плане, в плане её допустимости, конкурентоспособности с подлинной реальностью (налично существует), правдоподобия, проявляющегося в связи со своими реальными референтами. Специфические черты искусственной виртуальной реальности в том, что она, с одной стороны, уже существует в артефактах (на компьютерном экране; в искусственно созданных тренажёрных условиях; в голограммах; художественных воплощениях, стилизованных под реальность; в сфабрикованных документальных репортажах; различных ток-шоу), с другой стороны, она отличается от подлинной актуальной реальности именно своей искусственностью. Смотря современные репортажи о военных событиях, репортажи из зала суда, хронику происшествий, ток-шоу на экране телевизоров, мы не всегда можем отличить подлинность от подделки. Поэтому степень подлинности (или правдоподобия) такой виртуальности может быть различной: от изоморфного соответствия (электронного текста или картинки на телевизионном экране) до подделок типа симуляций и фикций.

На основании приведенных нами различий естественной и искусственной виртуальных реальностей удобно составить Таблицу контрарных признаков типов «виртуальных реальностей» (Табл. 1), а только потом искать их синтез.

Таблица 1.

Контрарные признаки естественной виртуальности и искусственной виртуальности

Естественная виртуальность	Искусственная виртуальность
Естественная виртуальность близка к понятию «возможного» с определенной степенью вероятности.	Искусственная виртуальность существует уже не в области возможного, а в сфере реального, актуализированного, опредмеченного человеком в сфере артефактов.
Естественная виртуальность присуща познавательным установкам на отражение тенденций развития объективного мира, в этом плане (с точки зрения своего содержания) она обычно рассматривается как объективно возможное, то есть не зависящая от человека.	Искусственная виртуальность создана человеком, сотворена им и опредмечена в артефактах. Она выступает как проект, созданный человеком.
Естественное виртуальное противостоит актуальному, реализованному, наличному бытию.	Искусственное виртуальное пытается снять свою оппозицию реальному, уравниваться с ним. На первый план в их соотношении (виртуальное – реальное) выходит принцип подлинности (правдоподобия). Лишь в методологическом (рефлексивном) анализе может открываться расхождение виртуального и реального в культуре. Искусственное виртуальное потому и неотлично от реального, что является её правдоподобным замещением (представлением).

На первый взгляд, естественная виртуальность (как возможное с естественными основаниями) принципиально отличается от искусственной виртуальности. Одна коренится в естестве, в природе, мире, объективных процессах, другая, творимая человеком, – в сознании, творческом воображении, в сфере смысловой реальности. Для искусственной виртуальности характерна та особенность, что она всегда присутствует в сознании дважды. Первый раз – это сознание творца (автора, конструктора, оператора), опредмечивающего в артефакте (в его датчиках, экранах, базах данных, текстах) некоторую информацию (свою версию реальности). Второй раз – это искусственная виртуальность, которая возникает при распределении, интерпретации, восприятии артефакта потребителем (реципиентом). Виртуальная реальность, возникающая в сознании потребителя (реципиента), может в принципе не совпадать с замыслами (образами) ее творца (автора).

Казалось бы, одно исключает другое. Но это только на первый взгляд. На самом деле и та, и другая виртуальность коренятся в творческих способностях человека, в его возможностях творить разнообразные смыслы.

Здесь вновь, с новой силой встает проблема тождества бытия и мышления, поставленная Г. Гегелем с идеалистических позиций. С позиций Гегеля, вся предметная реальность (природная и социальная) предзадана миром идеальных сущностей, бытием мирового духа. Все природные и социальные объекты возникают в процессе опредмечивания этих идеальных сущностей. Человек познающий (человеческое мышление) раскрывает в познании сущность налично существующих объектов, по существу, восстанавливает в своем сознании исходную (первообразную) идею вещи.

Однако проблему тождества можно интерпретировать и материалистически. При этом следует учитывать различие познавательных установок и проективных установок, существующих в практической деятельности человека. С позиций материализма существует независимая от человека объективная реальность, представленная наличными объектами и объективными потенциальными возможностями их развития. Человеческое мышление в начале (в классике) было ориентировано на познание сущности налично существующих объектов в установке описания того, «что есть», и лишь на втором (современном этапе) все больше стало ориентироваться на установление возможных тенденций их развития в установке «что будет, если...». Мышление в этом плане совпадает в тенденции своего развития с объективным бытием (включающим как налично существующее, так и возможное, виртуальное).

В своей практике человек творит второй мир, культуру, артефакты. В практике доминирует проективная установка, реализующая необходимое, желаемое, ценное для человека. Мыслимое в проекте, в практике переходит в актуализированное, в мир артефактов, удовлетворяющих жизненные потребности человека (уют, самолет и т.д.). Однако для современной практики характерно создание новых артефактов (текст, реклама, искусственные среды, тренажеры и т.д.), функцией которых является презентация некоторой информации о природном и социальном мире. Эти новые артефакты и характеризуют, представляют, презентуют виртуальную реальность, которая может не расходиться с реальностью, являться ее альтернативой, а также быть подделкой, фикцией, симулякр. Если иметь в виду мир культуры, мир, искусственно созданный человеком, то здесь, по существу, реализуется предсказанный Гегелем процесс превращения идеи (творца) в вещь (артефакт) с той поправкой, что эти идеи существуют не в каком-то мировом разуме, а в разуме индивида, творца, автора, деятеля.

Искомое единство естественной и искусственной виртуальности коренится в творческой способности человека, в его сознании, которое способно не только отражать мир, но и творить его по законам смысла. Смысл не привязан железными цепями к миру, в смыслотворчестве реализуется свобода человека. В науке творчество смыслов направлено на отражение мира, но эту установку подкорректировала современность. От установки на отражение единственности существующего мира наука повернула к установке на познание всех возможных мыслимых миров, мыслимых положений дел.

Творчество смыслов [4] лежит и в основании искусственной виртуальности. Художественные произведения, информация на экране компьютеров представляют смыслы, которые опредмечиваются в тексте,

в носителях информации и т.д. Искусственная реальность рождается не в познавательной установке на отражение мира, а в проективной установке творения новых реальностей. Если научные смыслы соотносятся с миром на основе отражения, указывают на возможные миры, отсылают к референтам, лежащим в самом объективном мире, то искусственная виртуальность – это артефакт, являющийся воплощением замысла творца, в котором манифестируется уже новая реальность. Она становится как бы самодостаточной, замещающей и даже конкурентной по отношению с существующей, наличной реальностью, например, в художественном произведении уже не отсылает нас к какому-то другому миру (объективному), она (эта реальность) уже находится в самом тексте, допускающем различные интерпретации. То же самое можно сказать и про компьютерную реальность (интернет-магазин, правительственный сайт и т.д.), где искусственная реальность выступает в качестве замещения объективной реальности или становится просто новой реальностью. Искусственная реальность – это воплощенный проект, реализующий проектные смыслы, которые опредмечиваются в различных произведениях художественного творчества, в современных информационных продуктах и т.д.

Текст художественного произведения, сайт на компьютере, ток-шоу на экране телевизора, тренажёр, голографическое изображение и т.д. презентуют нам новую реальность, которая правдоподобна, чрезвычайно похожа на обычную (наличную) окружающую нас реальность, но все же является виртуальной. За ней могут скрываться симулякры и фикции.

Виртуальное как все возможное в сознании (в мысли, представлении) объединяет и естественную, и искусственную виртуальные реальности. Но что возможно в сознании? Сознательное избегает абсурдного и невозможного. Абсурдное [3] – это противоречие в мысли, невозможное – это противоречие с естеством, законами мира (например, невозможны процессы, где не сохраняется энергия и т.д.). Следовательно, возможное в мысли связано с возможностью в мире, хотя мысль и не прикреплена жестко к миру (воображение, фантазия, творчество).

Что объединяет естественную и искусственную виртуальную реальность? Таким объединяющим началом является творческая активность человека, его способность творить смыслы в установке «возможного в мире».

Естественная виртуальность возникает только при определенном способе мышления (в установке «что будет, если...»), предполагающим многовариантность развития, множество сценариев развития процессов. Искусственная виртуальность уже задает нам в качестве проекта новую культурную реальность. Она претендует уже не на объективную истину, а на желаемое, допустимое и правдоподобное.

Таким образом, между естественной виртуальностью и искусственной виртуальностью есть общее. Мысль постоянно соотносится с реальностью, направляя наши смысловые интенции либо в качестве ее отражения (установка науки), либо в качестве проекта (в культуре). Первая установка порождает естественную виртуальность, вторая – искусственную виртуальность.

Следовательно, реальной и объективной основой создания «виртуальной реальности» как естественной, так и искусственной, становится человеческое сознание, его творческая активность (Схема 1).

Ранее (в науке и философии) существовало укоренившееся представление, что существует единственная реальность, а любая теория (научная или философская) должна быть единственно возможной истинной, «отражением» или воспроизведением этой реальности в научном и философском сознании.

Однако в XX веке постепенно (сначала через введение представлений о вероятности и случайности), а затем в синергетике, в прогнозировании (сценарные методы) все настойчивее стала проводиться точка зрения на допустимость множественности миров, реальностей, исходов эволюции.

Ключевым здесь стало переосмысление установок познания. Сознание есть способ связи человека с миром, но сознание не следует жестко за реальностью (критика теории механического отражения), не копирует его, но творит в своих гипотезах и теориях образы мира. Сознание связано с миром, но не жесткой, однозначной связью. Сознание творит мыслимые миры, смысл и есть мыслимое положение дел в мире. Смысл как возможное, мыслимое, допустимое положение дел становится синонимом виртуального мира.

Таким образом, существуют два основных проявления сознания, то есть установок связи с миром.

Первая, познавательная установка – установка на дескрипцию в науке, описание, на истину (соответствие теории истине). Однако современная тенденция ориентируется на множественность, многовариантность в развитии реальных процессов, постепенно уходит от монистической позиции (описывать, изображать «что есть») к более широкой установке: изображать и то, что могло бы быть, что может реализовываться в действительности по принципу «что будет, если...». Это и есть путь к естественной виртуальности.

Этому пути соответствуют: ассимиляция вероятностных методов, введение вероятности и случайности в легитимную структуру науки, модельных способов представления действительности, восприятие идеи эволюции не только в биологии, но и в физике, признание идеи множественности миров. Научное воображение играет все большую роль в развитии науки (теория Лобачевского, космологические модели Вселенной).

Истинность (то есть требование соответствия знания действительности) не противоречит и не исключает признания множественности миров. Осознание того, что в мире возможно все, что не запрещено законами природы, развязывает творческую свободу в понимании мира.

Вторая установка – это проективное отношение сознания к миру, проявляемое в практической деятельности человека. Прежде чем что-то создать, человек представляет в сознании образ будущей вещи. Здесь нет установок на истинность. Системообразующим началом (основанием) этой деятельности является мотив, цель, действие. Мыслимая вещь (желаемое в мотиве), в конечном счете, опредмечивается в реальности. Не работает здесь и принцип отражения, иначе бы человек не создал бы ничего нового, не возникла бы культура как искусственный мир человека. Под эту проективную установку подходит не только производственная деятельность, но и художественная (опредмечивание в тексте), и поступки людей (протест), и коммуникации и т.д.

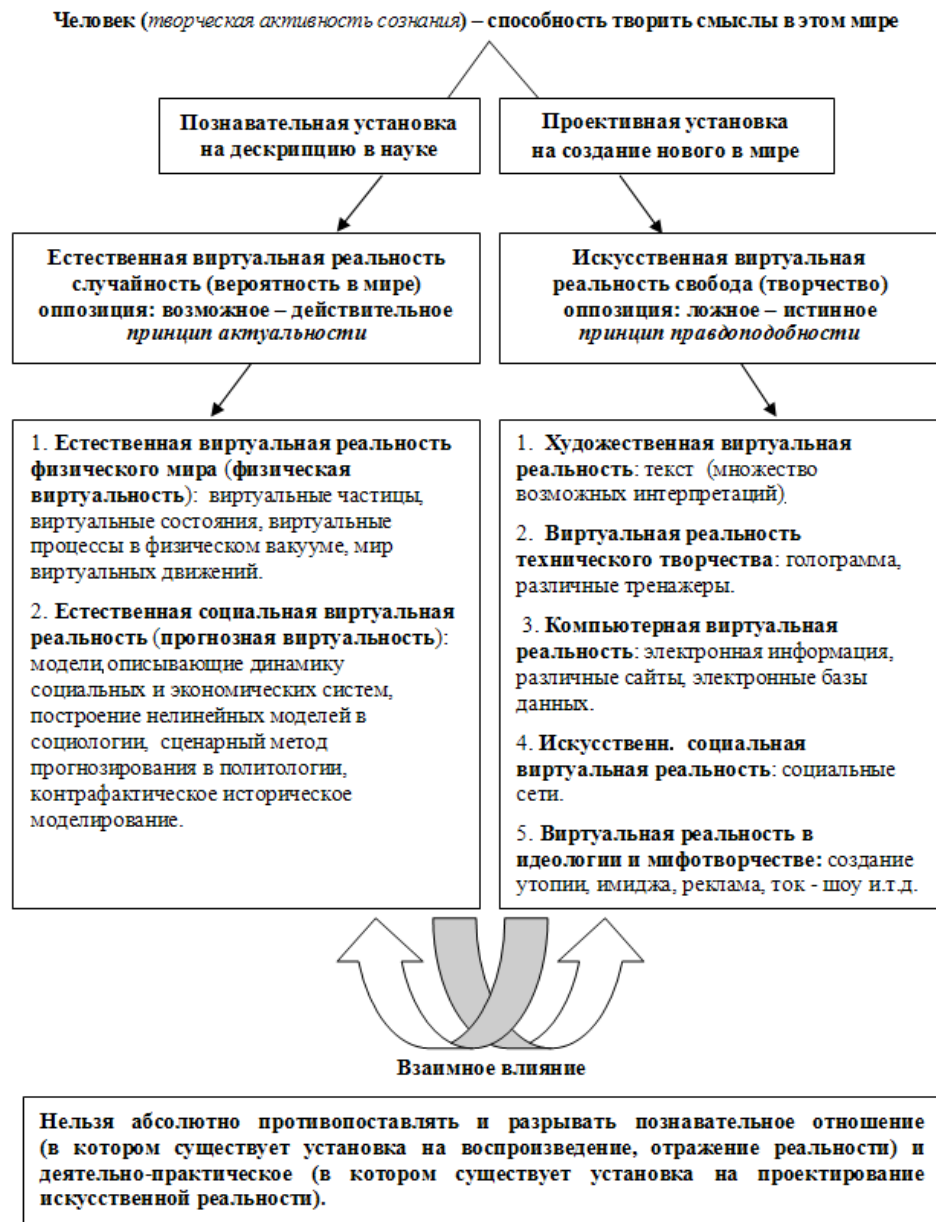


Схема 1. *Общее основание естественной и искусственной виртуальной реальности*

Имея в виду проективное отношение, можно сказать, что сознание творит мир, то есть новую реальность: это еще не виртуальная реальность. Но переход к виртуальной реальности обозначился во второй половине XX века в связи с развитием компьютерной техники (хотя подлинным ее началом можно считать художественную деятельность творчества).

Что здесь предопределило введение понятия виртуальной (искусственной) реальности? Возникновение посредника (компьютера). Возникла возможность замещения реальности в виде ее презентации в знаке, символе. Процедура замещения может основываться на изоморфном соответствии «вещь – знак», однако замещение может ориентироваться на проективную установку, на презентацию желаемого, воображаемого, альтернативного, релевантного подлинной реальности. То есть возникает проблема «подлинности», проблема правдоподобия и фиктивности «виртуальной реальности».

Развитие новых коммуникативных, аудио- и видеотехнологий только подстегнуло этот процесс виртуализации, то есть создание искусственных виртуальных реальностей, квазиподобных актуальной реальности. Эти процессы раскрепостили сознание. Сознание, помноженное на мощь современных технологий, творит виртуальные миры, имитирующие естественную реальность, переносит нас в будущее и прошлое, преодолевает в своих репрезентациях пространство и время и тем самым активно влияет на жизнь человека, его выборы, ориентации в мире.

В научном познании сознание ученого (научный разум) направлено от реального мира через творческую деятельность ученого к презентации реальности в теории. Творчество ученого – это всегда творчество во смыслов. По Л. Витгенштейну [2], смысл – это возможное положение дел в мире. Смысл не истина и

не ложь, а то содержание мысли, которое может выступать в модусе утверждения или отрицания. Пока смысл не утверждается (и не отрицается), это просто некое виртуальное положение дел. Конечно, ученый, продумывая модели, картины взаимодействий в конечном счете стремится к истине, поэтому смысл выражается в модусах утверждения или отрицания. Но в принципе в процессе творчества смысл способен отрываться от действительности. Позже Я. Хинтикка [10; 11] разрабатывает логику возможных миров, логику, в которой все смыслы выражаются в модусе возможности. Так, логика реагирует на новые тенденции в познании, новую постановку познавательной задачи: «что может быть в действительности, если...». Что может быть, если представить себе исходную динамическую систему в состоянии неустойчивого равновесия? Синергетика отвечает, что возможно скатывание снова в хаос, а возможен скачок в упорядоченное состояние. Как представить себе возникновение Вселенной, если изменять в воображении начальные условия ее существования? Ответ: возникают различные картины эволюции Вселенной. Это и есть переход к виртуальным (естественным) реальностям. Итак, схему порождения естественной виртуальной реальности можно представить таким образом (см. Схема 2):

**мир (наличная реальность) → сознание ученого, творящего смыслы
как возможное положение дел → виртуальная реальность**

Схема 2. Создание естественной виртуальной реальности

В проективной деятельности реализуется другая схема. Сознание автора, конструктора, художника здесь первично. Мотив и цель предполагаются деятельностью. Цель – это будущий образ результата деятельности, проекта. Проект – это тоже смысл: мыслимое положение дел (замышляемый мост, самолет, реформы в обществе).

В результате деятельности появляются артефакты. Однако виртуальную реальность нужно искать отнюдь не во всех артефактах, а только в тех, функцией которых является презентация опредмеченной реальности (в тексте, на экране телевизоров, компьютеров и т.д.). Табуретка – это не виртуальная реальность: это актуально существующий предмет, на котором можно сидеть. Новые артефакты возникают именно как презентанты некой виртуальной реальности. Они (компьютеры, экраны телевизоров, тренажеры и т.д.) несут информацию не о себе, а о чем-то ином, нежели сведения об их собственных свойствах. Они отсылают нас через знаковую информацию к некой реальности, которая и выступает как виртуальная (возможная, допустимая, правдоподобная). Виртуальным является не сам артефакт, а артефакт, сигнализирующий нам о некоторой реальности, которую он в своих функциях способен презентировать (телевизор, компьютер, тренажер и вообще текст).

Однако любая социальная деятельность, по определению М. Вебера [1], есть деятельность со смыслом, обращенная к Другим. Творец искусственной презентирющей реальности (то есть виртуальной реальности) творит опредмеченные смыслы, опредмеченные в знаковой форме.

Итак, творцом виртуальной реальности в данном случае является сознание автора, творца, создателя искусственной реальности. Но есть еще и сознание реципиента, воспринимающего знаки, сигналы. Вне восприятия реципиента, его понимания все эти сигналы, знаки и т.п., подобные манифестации реальности, остаются просто звуками, шумами, начертаниями и т.д.

Лишь в восприятии реципиента эта искусственно создаваемая реальность становится виртуальной реальностью, обладающей той или иной степенью подлинности.

Следовательно, в случае искусственной виртуальности мы имеем дело принципиально с двумя сознаниями: сознанием творца, презентирющей реальность, и сознанием реципиента, воспринимающего данную презентацию. Схема создания искусственной виртуальности такова (см. Схема 3):

**сознание творца (автора) → виртуальная реальность (или мыслимое положение дел) →
проект → опредмечивание проекта → сознание реципиента, распредмечивающего артефакт →
образ виртуальной реальности в сознании реципиента**

Схема 3. Создание искусственной виртуальной реальности

Наиболее четко эта цепочка проявляется в художественном творчестве (см. Схему 4):

**замысел писателя (автора) → опредмечивание его в тексте →
сознание читателя, распредмечивающего текст →
образ виртуальной реальности в сознании реципиента**

Схема 4. Создание искусственной виртуальной реальности в художественном творчестве

Как показывают современные дискуссии, образ реальности в сознании автора и ее образ в сознании читателя чаще всего не совпадают (проблема множественности интерпретаций П. Рикёр).

Как писал П. Рикёр, «интерпретировать текст <...> это не значит искать его скрытый смысл, это значит следовать за развитием смысла к его референции, то есть некоему миру или бытию-в-мире, открытому

перед текстом. Интерпретировать – значит развернуть новые связи, устанавливаемые дискурсом между человеком и миром» [12, р. 1014]. Благодаря истолкованию (интерпретации) высказываний преодолевается неполнота их первоначального понимания.

«Золотым правилом» герменевтики можно назвать утверждаемый ею принцип многозначности, потенциальной множественности интерпретаций любого произведения. «Нет окончательного, конечного смысла произведения и спектакля», но «есть относительная свобода интерпретации: в ходе исторической протяженности произведение приобретает целую серию конкретизаций», которые, хотя и могут находиться между собой в конфликтных отношениях, в то же время в совокупности своей обогащают наше понимание художественного произведения [5, с. 51].

Сознание грубо можно представить как единство мысли и чувства. Если в научном познании доминируют смыслы (и весьма абстрактные), то в искусстве, рекламе (то есть в продуцировании искусственной виртуальной реальности) большое значение приобретает чувственная составляющая реципиента. Во многих случаях (но не всегда) искусственная виртуальная реальность полностью ориентируется на чувства (имитация искусственной среды), хотя полностью элиминировать смысловую составляющую нельзя.

Итак, сознание творца (ученого, художника, автора, оператора, информатора) является подлинным генератором как естественной, так и искусственной виртуальности. Различают их лишь установки и способы генерации этой реальности.

Вместе с тем нельзя абсолютно противопоставлять и разрывать познавательное отношение (в котором существует установка на воспроизведение, отражение реальности) и деятельно-практическое (в котором существует установка на проектирование искусственной реальности).

Технологическое осуществление любого проекта покоится на массе научных знаний. Развитие законов генетики открывает возможность таких проектов, как геновая инженерия, изменение природы человеческого тела вплоть до фантастических проектов.

Открытие законов электродинамики создает возможность для реализации голограмм, любых объемных изображений, не существующих в реальности, раздвигает границы искусства.

Миры сущего, открываемые в науке, часто являются отправной точкой для конструирования виртуальных миров в мире возможного творчества (межгалактические путешествия, космическая связь и т.д.). Виртуальные реальности раздвигают горизонт видения мира, стимулируют человечество к осуществлению новых проектов, которые для современников часто представляются фантастическими.

Список литературы

1. Вебер М. Избранные произведения / пер. с нем. М.: Прогресс, 1990. 808 с.
2. Витгенштейн Л. Философские работы / пер. с нем. М.: Гнозис, 1994. Ч. 1. 612 с.
3. Кравец А. С. Теория смысла Ж. Делёза: pro et contra // Логос. 2005. № 4 (49). С. 211-242.
4. Кравец А. С. Три парадигмы смысла // Вестник МГУ. Серия «Философия». 2004. № 6. С. 75-93.
5. Пави П. Словарь театра. М.: Прогресс, 1991. 504 с.
6. Саяпин В. О. Компьютерная виртуальная реальность: границы искусственно созданных миров // Вестник Тамбовского университета. Серия «Гуманитарные науки». Тамбов, 2006. Вып. 2 (42). С. 138-143.
7. Саяпин В. О. Компьютерная реальность как новейшая форма виртуального // Вестник Тамбовского государственного технического университета. 2006. Т. 12. № 3Б. С. 904-907.
8. Саяпин В. О. Концептуализация виртуальной реальности: дисс. ... к. филос. н. Воронеж, 2007. 163 с.
9. Саяпин В. О. Проблема прогнозирования в общественности: сценарийтехника [Электронный ресурс] // Актуальные инновационные исследования: наука и практика. 2008. № 1. URL: http://www.actualresearch.ru/nn/2008_1/Article/culturology/sayarin.htm (дата обращения: 28.03.2013).
10. Хинтиikka Я. Логико-эпистемологические исследования. М.: Прогресс, 1980. 448 с.
11. Хинтиikka Я. Ситуация, возможные миры и установки // Знаковые системы в социальных и когнитивных процессах. Новосибирск, 1990. С. 3-11.
12. Ricœur P. Signe et sens. Encyclopaedia Universalis, 1971.

CONSCIOUSNESS CREATIVE ACTIVITY AS COMMON FOUNDATION OF VIRTUAL REALITIES

Sayapin Vladislav Olegovich, Ph. D. in Philosophy
 Tambov State University named after G. R. Derzhavin
 vlad2015@yandex.ru

The author considers two major types of “virtual reality”: natural and artificial, concludes that the creator’s (scientist, artist, author, cameraman, intelligencer) consciousness is the true generator of both natural and artificial virtuality, and tells that only purposes and methods distinguish them: the first one is cognitive purpose – the purpose of description in science, characterization, truth (theory correspondence with truth); the second one is the projective attitude of consciousness to the world, manifested in practical human activity.

Key words and phrases: virtual reality; natural virtuality; artificial virtuality; possibility; freedom, sense.