

Байков Александр Алексеевич

### **ВИРТУАЛЬНЫЙ ДРУГОЙ КАК СУБЪЕКТ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ**

В статье исследуется проблема возможности рассмотрения виртуального Другого в качестве субъекта, положение которого в порожденной реальности эквивалентно положению человека в реальности порождающей. Анализируются и опровергаются с позиции методологии модального реализма ключевые аргументы против субъектности вымышленного персонажа: его онтологическая неопределенность, наличие взаимоисключающих свойств, подконтрольность автору. Делается вывод о невозможности доказательства субъектности.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/3/2015/9-1/4.html](http://www.gramota.net/materials/3/2015/9-1/4.html)

Источник

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

Тамбов: Грамота, 2015. № 9 (59): в 2-х ч. Ч. I. С. 20-23. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/3.html](http://www.gramota.net/editions/3.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/3/2015/9-1/](http://www.gramota.net/materials/3/2015/9-1/)

### **© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)  
Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [hist@gramota.net](mailto:hist@gramota.net)

при переходе от животного состояния к общественному, и, во-вторых, отчуждение проявляется на субъективном уровне в вышеперечисленных формах на конкретных этапах развития общества. Таким образом, отчуждение как метафизический процесс является отправной точкой существования человека в его «не-животном» состоянии и зарождении культуры в самом широком смысле этого слова.

На наш взгляд, в философии Эриха Фромма возможно проследить идею сложных взаимоотношений культуры и отчуждения: во-первых, появившись благодаря отчуждению, культура является источником возникновения социального характера, который в свою очередь является предпосылкой возникновения отчуждения, во-вторых, образовавшись благодаря культуре, социальный характер начинает выполнять свою основную функцию – «формировать и направлять человеческую энергию в данном обществе, дабы обеспечить его непрерывную деятельность» [4, с. 108], в частности, и посредством культуры. Таким образом, мы сталкиваемся с почти непрерывным процессом, который заключается в том, что культура формирует социальный характер, который впоследствии начинает изменять саму культуру, подстраивая ее под нужды общества.

#### Список литературы

1. Асафьева В. К. Свобода в мире отчуждения: концепция Эриха Фромма // Россия в глобальном мире: онтологические основания и проблемы идентичности / под ред. М. О. Орлова. Саратов: Издательский центр «Наука», 2012. С. 27-31.
2. Бранден Н. Отчуждение // Рэнд А., Бранден Н., Гринспен А., Хессен Р. Капитализм: Незнакомый идеал: сб. ст. / пер. с англ. М.: Альбина Паблишерз, 2011. С. 337-369.
3. Вторушин Н. А. Проблема типологизации феномена отчуждения [Электронный ресурс]. URL: <http://www.lib.tpu.ru/fulltext/c/2013/C20/186.pdf> (дата обращения: 11.12.2014).
4. Фромм Э. Здоровое общество / пер. с англ. Т. Банкетова. М.: АСТ; АСТ Москва; Хранитель, 2006. 539 с.
5. Фромм Э. Из плена иллюзий // Фромм Э. Душа человека / пер. с англ., нем.; общ. ред. П. С. Гуревич. М.: Республика, 1992. С. 299-375.
6. Фромм Э. Человек для самого себя / пер. с англ. М.: АСТ; АСТ Москва, 2010. 349 с.

#### ALIENATION AS A WAY OF DEVELOPMENT OF CULTURE: CONCEPTION BY ERICH FROMM

Asaf'eva Valentina Konstantinovna  
National Research Saratov State University  
acafeva@mail.ru

The article touches on the problem of alienation in philosophy by Erich Fromm. The author concludes that in Fromm's creative heritage, along with the types of alienation, two levels of alienation manifestation can be distinguished: first of all, alienation manifests itself as a metaphysical process in the historical development of mankind during transition from animal state to social one, and, secondly, alienation manifests itself at subjective level at certain developmental stages of society.

*Key words and phrases:* alienation; culture; phenomenon of double freedom; social character; philosophy of Freudo-Marxism.

УДК 111.7

#### Философские науки

*В статье исследуется проблема возможности рассмотрения виртуального Другого в качестве субъекта, положение которого в порожденной реальности эквивалентно положению человека в реальности порождающей. Анализируются и опровергаются с позиции методологии модального реализма ключевые аргументы против субъектности вымышленного персонажа: его онтологическая неопределенность, наличие взаимоисключающих свойств, подконтрольность автору. Делается вывод о невозможности доказательства субъектности.*

*Ключевые слова и фразы:* виртуальная реальность; порождающая реальность; Другой; вымышленный персонаж; субъект; субъектность; возможные миры; детерминизм.

**Байков Александр Алексеевич**, к. филос. н.

Международный независимый эколого-политологический университет (Академия МНЭПУ)  
gajasura@yandex.ru

#### ВИРТУАЛЬНЫЙ ДРУГОЙ КАК СУБЪЕКТ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ<sup>©</sup>

В основе большинства исследований виртуальной реальности лежит различие «Я» и «Другого», субъекта и объекта, познающего сознания и познаваемой среды, под которыми подразумеваются, с одной стороны, сам действительный человек, участник реальности более высокого порядка, и, с другой стороны, вся полнота данной ему виртуальности. Так как виртуальная реальность является порожденной, вторичной и существующей в данности человеку, основной проблемой всегда оказывается ее взаимодействие с порождающей

реальностью, и с человеком, которому она дана; внутреннее функционирование виртуальности часто отходит на задний план. Однако возникает вопрос онтологической однородности виртуальной реальности: действительно ли все виртуальные «Другие» имеют равный бытийственный статус и их качественные различия столь малы, что не представляют интереса для исследования. Простое наблюдение виртуальных реальностей: сновидений, реальностей разных видов искусства, киберреальностей – указывает на существование в виртуальном пространстве вещей, кажущихся отличными от окружающих их объектов так же, как человек в порождающей реальности отличается от действительно существующих вещей. Речь идет о вымышленных персонажах, которые, по крайней мере, кажутся обладающими теми качествами, которыми должен обладать деятельный и познающий субъект. Данная статья посвящена рассмотрению места вымышленных субъектов в виртуальной реальности и правомерности употребления в отношении них термина «субъект».

Определим область рассмотрения. Виртуальные реальности многочисленны и разнообразны: рассматриваются здесь только те, в которых имеются вымышленные «субъекты». Можно привести примеры следующих виртуальных претендентов на бытие субъекта: разумные существа из сновидений и галлюцинаций, «воображаемые друзья», человеческие образы в мечтах и фантазиях, персонажи реальностей литературы, кинематографа, живописи, мифологические существа, «Non-Player Characters» компьютерных и словесных игр. Вымышленные субъекты обладают четырьмя основными признаками виртуальной реальности (порожденностью, актуальностью, автономностью, интерактивностью) [4, с. 30]: они создаются действительными сознаниями, существуют в данности им, обладают долей независимости от них, допускают взаимодействие с действительностью. Однако в отличие от виртуальной реальности в целом, они обладают и свойством казаться субъектами деятельности и познания (свойством псевдосубъектности или субъектности – в зависимости от того, могут ли они считаться субъектами, равными с действительным человеком). В рамках своих реальностей они с очевидностью противопоставляются, с одной стороны, неодушевленным элементам реальности, не претендующим на субъектность, с другой – субъекту порождающей действительности: сновидцу, читателю, зрителю, игроку. В ряде виртуальных реальностей можно обнаружить и субъект, возникающий при соприкосновении субъекта порождающей реальности с реальностью порожденной, его виртуальное отражение, позволяющее участвовать в виртуальных событиях: например, «тело сновидения», мысленный образ себя или «player character» – данный субъект исключен из текущего рассмотрения: в отношении него принцип автономности не действует в полной мере.

Один из возможных ответов на вопрос о субъектности вымышленных существ дал Б. Миллер в статье «Может ли вымышленный персонаж существовать на самом деле?» [3]. Нас интересует не вопрос, вынесенный в заглавие, но рассмотренная в статье проблема: могут ли вымышленные лица считаться лицами. Однозначно дается отрицательный ответ: вымышленные персонажи являются лицами только метафорически. Аргументы, приводимые в пользу этого вывода, в случае своей верности, свидетельствуют и о метафоричности субъектности: Миллер пишет, что вымышленные лица не субъекты, а собрания свойств [Там же].

Рассмотрим два основных аргумента Миллера: А) вымышленный субъект может обладать взаимоисключающими свойствами; В) вымышленный субъект онтологически не определен: в его существовании отсутствуют свойства, явления и события, вся полнота которых необходима реальному человеку.

Аргумент А. основывается на следующих посылках: 1) взаимоисключающие свойства не препятствуют целям искусства и назначению вымышленного персонажа, а значит, их наличие не является ошибкой; 2) истинный субъект не может обладать взаимоисключающими свойствами; 3) автор не описывает, а создает персонажа: для него нет ситуации «на самом деле», реальности «в-себе». На последнюю посылку опирается и аргумент В. Подвергнем посылки сомнению.

1. Хотя одно взаимоисключающее свойство (пример у Миллера с умершим, а позже живым Шерлоком Холмсом) может и не заставить читателя полностью отвергнуть произведение, оно, безусловно, вызовет у него негодование. Читатель вряд ли решит, что, если Шерлок Холмс – вымышленный персонаж, он может быть живым и мертвым одновременно. Скорее он будет осуждать А. Конан Дойля за непоследовательность и небрежность. Хотя истина искусства и истина действительности различаются, читатель чаще всего относится к воображаемому миру искусства с некоторой долей веры в его действительность, поэтому он предъявляет к нему требования, по крайней мере, когерентной теории истинности: непротиворечие внутренним законам данной виртуальной реальности и общим логическим законам. Таким образом, взаимоисключающие свойства, возникшие в результате ошибки, уменьшая реалистичность, снижают художественную ценность произведения. Что касается предназначения Холмса, главное назначение персонажа любого произведения – быть правдоподобным, быть (или казаться) субъектом. Противоречия в образе персонажа являются именно ошибкой.

2. Нельзя не согласиться с тем, что субъектом (и объектом тоже) не может быть обладатель взаимоисключающих свойств. Разумеется, ничто не может обладать свойствам Р и не-Р одновременно. Тем не менее, в большинстве случаев указанные взаимоисключающие свойства не присутствуют в персонаже одновременно: он сначала умер, а потом жив; в одной части текста ранена рука, в другой – нога. Проблема снимается, если рассмотреть эти свойства не как одновременные, а как незаметно для читателя изменившиеся: воскрешение из мертвых или перемещение ранения на другую конечность не противоречат законам сознания (хотя и противоречат законам материи). Проблема для субъекта, на наш взгляд, возникает исключительно при нарушении базовых логических законов, но не законов естественных наук (которые в виртуальной реальности могут быть альтернативными или не действовать вообще), так как они не имеют отношения к субъекту, понимаемому как *res cogitans*. Они противоречат законам материи порождающей реальности, однако, субъектность идеальна, а материя порожденной реальности функционирует по другим законам.

3. Как мы видим, аргументы А и В базируются на посылке о несуществовании действительного субъекта, которого автор мог описывать в качестве персонажа, о том, что в персонаже нет и не может быть ничего, чего не предусмотрел автор: он определил истинное и ложное для персонажа, а все остальное – в области неопределенного.

Во-первых, необходимость наличия мира, который отражается в сознании автора для перевода онтологической неопределенности в эпистемологическую, не столько означает необходимость действительной порождающей реальности, сколько некоторого миропорядка, в котором персонаж не был бы онтологически не определен. Необходима бесконечно большая система фактов о персонаже. Однако действительный мир не является единственной такой системой. Можно обратиться к возможным мирам и предположить, что возможный мир лежит в основе описаний автора. Автор, разумеется, не может отражать мир, недоступный его восприятию, однако, своим описанием он задает некоторые ориентиры, которые и отсылают к одному из бесконечного множества возможных миров. Облегчить задачу построения виртуальной реальности на основе возможного мира может принятие позиции модального реализма Д. К. Льюиза, согласно которому возможные миры следует рассматривать как существующие [6, р. 4].

Во-вторых, можно привести аргументы с точки зрения детерминистической позиции: относительно устройства сознания автора и относительно устройства реальности. Несмотря на то что человек действует как свободный субъект, обладает волей, принимает решения, он предопределен, по крайней мере, собственными психическими установками. Это значит, что в конкретный момент времени, в конкретном состоянии своего сознания, автор вымышленного персонажа мог дать только один ответ на любой вопрос о нем, что отрицает неопределенность. Это не снимает вопрос о невозможности автора предусмотреть сложные научные вопросы, как в примере с генетической структурой Гамлета, однако свойства материи не имеют отношения к субъектности, хотя и препятствуют «воплощению» персонажа в порождающей реальности.

С точки зрения более радикального детерминизма, можно предположить, что системные взаимосвязи мира (действительного и возможного) не допускают неоднозначности. Допустимо предположение, что, если бы «демон Лапласа» знал бы о Гамлете все, что знал Шекспир, или хотя бы все, что можно понять о нем из произведения, он смог бы, анализируя причинно-следственные связи, однозначно сказать, ел Гамлет яйца на завтрак или нет.

В-третьих, при сведении вымышленного персонажа к описанию его автором, упускаются актуальность и интерактивность виртуальной реальности. Художественное произведение, как виртуальная реальность, существует не на материальном носителе, но в пространстве идеального: и не только в сознании автора, но и в сознании реципиента. Виртуальная реальность дана человеку-субъекту, присваивается им, подстраивается под его индивидуальное мышление и восприятие. Это значит, что нет одного единственного персонажа в одной единственной реальности: есть множество реальностей и множество персонажей. Читатель, зритель вступают в сотворчество с автором, создают собственный вариант персонажа и также имеют возможность давать ответы, уменьшающие неопределенность. Признание множественности виртуальных реальностей является и одним из отвергнутых Б. Миллером путей разрешения первой проблемы: взаимопротиворечащие свойства могут быть распределены между разными реальностями и разными вариантами одного персонажа.

Итак, указанные аргументы не препятствуют субъектному бытию вымышленных разумных существ. Возникающие проблемы и парадоксы легко решаются частичным принятием позиции А. Мейнонга о существовании мыслимого, и идеи Д. К. Льюиза об истинности художественного произведения относительно возможного мира, которому оно соответствует и обращении лжи в истину оговоркой «в таком-то художественном произведении» [2], частично осознанием неприменимости естественных наук к порожденной реальности.

Стоит отметить, что признание виртуальных лиц в качестве субъектов в не метафорическом смысле слова еще не означает возможность их существования в порождающей реальности. Причина этого – в разном устройстве порождающей и порожденной реальности и в невозможности полного перехода из одной в другую.

Помимо отвергнутых сомнений могут быть и, возможно, более серьезные.

1. Действительный человек – свободное существо, существо, не имеющее явного места в мире, непредопределенное, даже неопределимое; существо, создающее собственную сущность. Вымышленный персонаж, как уже было сказано, имеет конкретную роль, конкретную функцию в повествовании, создан автором ради исполнения этой роли. Кроме того, именно автор руководит действиями персонажа. Однако, во-первых, в отличие от виртуального повествования, в возможном мире, соответствующем ему, этих ролей, смыслов и предназначений может не быть: измышляя новую реальность, автор создает мир, в котором его логика становится логикой бытия. Во-вторых, проблема свободы и предопределения остается не решенной и в отношении самих реальных людей: исходим ли мы из причинно-следственного детерминизма или божественного провидения, мы не можем быть уверенными, что являемся свободными, а не предопределены волей высшего существа или законами развития материи.

Данную проблему можно решить и радикальным методом, поставив вопрос: действительно ли автор управляет своими персонажами, не предоставляя им свободы? С одной стороны, виртуальная реальность предоставляет человеку упрощенного Другого, подконтрольное, «отключаемое» «зеркало-Другого» [5, с. 92]. С другой стороны, от людей, занимающихся художественным творчеством, можно слышать о том, что их персонажи начали «жить своей жизнью», совершать неожиданные поступки. Если даже рассматривать виртуального Другого, как часть самого автора [1, с. 46], то происходит отчуждение и овеществление Другого, становление его в качестве самостоятельного субъекта.

2. Б. Миллер и Д. К. Льюиз противопоставляют вымышленных персонажей, подобных реальным людям, персонажам фантастическим, невозможным в действительном мире: Миллер исследует Гамлета и Холмса, заранее отвергая персонажей, не являющихся людьми, нарушающих законы природы и т.д. Тем не менее, так как субъектность идеальна, существо, не являющееся человеком биологически, но вступающее в те же взаимоотношения со своей реальностью, должно являться полноправным субъектом. Большинство философских определений человека вполне применимы к волшебным и фантастическим существам, если только они обладают личностью и разумом.

3. Самой серьезной, но неразрешимой проблемой, на наш взгляд, является проблема наличия сознания. Субъект должен обладать сознанием, но виртуальный Другой может имитировать его. Обыденный «здравый смысл» подсказывает, что реальный человек обладает сознанием (по крайней мере, мы имеем пример собственного сознания), а вымышленный персонаж – нет. Однако доказательств присутствия или отсутствия сознания у виртуального Другого нет, точно так же, как нет доказательств наличия его и у реального Другого. А это значит, что отрицать на основании незнания субъектность вымышленного персонажа столь же абсурдно, как отрицать субъектность всех окружающих людей.

Таким образом, основные аргументы против субъектности виртуального Другого могут быть поставлены под сомнение и не гарантируют, что виртуальные персонажи только лишь имитируют субъектность, не обладая ей. Конечно, это не означает, что они такие же субъекты, как и те, кто их придумывает и создает. Однако продемонстрированная условность аргументов свидетельствует о невозможности дачи однозначного ответа на поставленный вопрос. Возможность субъектности виртуального Другого зависит от принятия ряда предпосылок из области онтологии и психологии: признание действительного существования возможных миров уравнивает реальности порождающие и порожденные, а принятие радикальных форм детерминизма понижает требования к субъекту. Также можно представить себе фантастическое устройство реальности, в котором мы сами являемся персонажами, созданными некоторым совершенным существом в пределах виртуальной реальности. В таком случае, так как виртуальный субъект оказывается всегда проще и примитивнее, чем его создатель, можно было бы объяснить несамостоятельность и зависимость, которые мы видим в наших собственных творениях. Такая фантастическая модель оказывается близка к картине мира авраамических религий в случае признания относительной обособленности вымышленных субъектов от своего творца, либо к картине мира адвайта-веданты, если субъекты являются частью сознания их создателя.

Если оставаться в рамках более сдержанных позиций, следует признать, что до тех пор, пока человечество не решит вопрос чужого сознания, и не откроет способ, по крайней мере, в самой порождающей реальности, отличать мыслящих субъектов от имитирующих мышление автоматов, проблема субъектности виртуального персонажа не будет разрешена. Это означает, что человечество может продолжать условно верить в субъектность вымышленных Других в целях получения эстетического удовольствия от виртуальных реальностей, но в остальных случаях отвергать ее с точки зрения здравого смысла.

#### *Список литературы*

1. **Завьялова З. С.** Реальный и виртуальный субъекты сетевой коммуникации: специфика интеракции // Вестник Томского государственного университета. 2011. № 343. С. 45-47.
2. **Льюиз Д. К.** Истинность в вымысле [Электронный ресурс] // Руднев В. Возможные миры и виртуальные реальности. URL: <http://www.rulit.me/books/vozmozhnye-miry-i-virtualnye-realnosti-read-140812-1.html> (дата обращения: 16.05.2015).
3. **Миллер Б.** Может ли вымышленный персонаж стать реальным человеком? [Электронный ресурс] // Руднев В. Возможные миры и виртуальные реальности. URL: <http://www.rulit.me/books/vozmozhnye-miry-i-virtualnye-realnosti-read-140812-9.html> (дата обращения: 16.05.2015).
4. **Носов Н. А.** Виртуальная психология. М.: Аграф, 2000. 432 с.
5. **Таратута Е. Е.** Философия виртуальной реальности. СПб., 2007. 147 с.
6. **Lewis D. K.** On the Plurality of Worlds. Oxford: Blackwell Publishers, 2001. 288 p.

#### **THE VIRTUAL OTHER AS A SUBJECT OF VIRTUAL REALITY**

**Baikov Aleksandr Alekseevich**, Ph. D. in Philosophy  
*IUEPS Academy*  
*gajasura@yandex.ru*

The article deals with the problem of the possibility of considering the Other as a subject, whose position in generated reality is equivalent to the position of the human in generative reality. The author analyzes and refutes from the perspective of the methodology of modal realism the key arguments against the subjectness of the fictional character: his/her ontological uncertainty, the presence of mutually exclusive properties, and dependence on the author. The conclusion about the impossibility of subjectness evidence is made.

*Key words and phrases:* virtual reality; generative reality; the Other; fictional character; subject; subjectness; possible worlds; determinism.