

## **РАЗГОВОР ИЗ ПЯТИ УГЛОВ**

### **Угол второй:**

### **Ответная реплика о виртуальности**

© доктор филологических наук Д. Б. Гудков, 2000

*Есть легкие пути, ведущие к иллюзорным победам. Достаточно просто сконструировать логически гармоничную теорию, имеющую важные приложения в области фактов, при условии, что вы согласитесь пренебречь множеством очевидных вещей.*

А. Н. Уайтхед

Настоящая статья является ответной репликой на заметки В. В. Красных “Виртуальна или реальна виртуальная реальность?” Это не критический отзыв, не полемика в собственном смысле этого слова, но свободное размышление об указанных проблемах, лишенное претензий на академизм. Я позволю себе прямое обращение к автору этих заметок, придавая тем самым своему сочинению форму открытого письма.

Обращение к проблемам виртуальности требует оперирования такими терминами, как *действительность, реальность, сознание, материальное, идеальное*, которые имеют столь древнюю историю и столь неоднозначно понимаются различными авторитетнейшими авторами, что даже краткое перечисление существующих подходов возможно лишь в рамках многотомного философского трактата, предлагаемые же ниже рассуждения относятся к совершенно иному жанру. Каждый из нас (как искушенный в философии, так и имеющий о ней лишь смутное представление), вероятно, ежедневно пользуется указанными выше понятиями, не задаваясь вопросом, чем *материя* Демокрита отличается от *материи* Лейбница, *сознание* Декарта от *сознания* Уайтхеда, *мир* Бергсона от *мира* Витгенштейна, это не мешает нам оперировать значениями приведенных слов, которые, несмотря на специфику их бытования в языковом сознании каждого из участников коммуникации, позволяют последним в целом адекватно понимать друг друга. Не отрицая никоим образом богатейшую философскую традицию, я в дальнейшем обращаюсь не к ней, но к обыденному сознанию носителя языка, который, хоть и не сможет, вероятно, дать терминологического определения каждому из указанных понятий, способен вполне полноценно пользоваться ими. Несколько перефразируя известное высказывание, скажу, что лингвист-

тика до сих пор не может дать непротиворечивые ответы на вопрос о том, что же такое слово, что следует называть предложением, что — языком, каковы границы последнего (что, правда, не мешает лингвистам вполне успешно заниматься своим делом), но при этом любая домохозяйка отлично знает, что такое слово и сильно удивится, если кто-то попытается объяснить ей, как трудно дать определение такому понятию, как язык.

Я в дальнейшем буду обращаться именно к обыденному сознанию и рассматривать то, как существуют указанные понятия в нем. Ты, судя по всему, идешь по тому же пути, что кажется вполне разумным (хотя, может быть, и не стоит столь детально останавливаться на проблемах Универсума, но это дело вкуса). Как только мы касаемся проблемы виртуальности, то сталкиваемся с необходимостью определить место виртуальности. Является ли она фактом действительности или фактом сознания? Чтобы ответить на этот весьма важный вопрос необходимо сначала определить место сознания по отношению к действительности и отношение действительности к сознанию. Именно это ты и делаешь, но, несмотря на определенное изящество твоих умозрительных построений, они страдают, как мне кажется, излишней схематичностью, проистекающей из привычки мыслить мир и пытаться его классифицировать, основываясь на бинарных оппозициях, впрочем, мне хотелось бы не углубляться в обсуждение этого вопроса, но коснуться совсем других проблем.

Рассуждая о виртуальности, имеет смысл говорить не об идеальности и материальности, а о “настоящем” и “ненастоящем”, реальном и потенциальном. В обыденном сознании виртуальный мир — это мир ненастоящий, вымышленный, ложный. Но здесь необходимо существенное уточнение. Наблюдение за употреблением слова “виртуальный” и его дериватов показывают, что существуют два значения этого слова, которые представляется важным различать. Во-первых, “виртуальный” означает ирреальный, вымышленный, виртуальный мир — это мир фантазии, открыто заявляющей о своей ненастоящести (извини за неуклюжий окказионализм), в таком значении это слово употребляется, когда речь идет, например, о компьютерной виртуальности, эта не обманывающая виртуальность, но виртуальность, изначально декларирующая свою противопоставленность действительности. Во-вторых, о виртуальности говорят, в том случае, когда тот или иной ментальный конструкт (который может иметь и объективное воплощение в виде некоторого артефакта — предмета, визуальной картинки, печатного текста и т. д.) заявляет о себе как о чем-то, принадлежащем объективной действительности, обладающем онтологическим статусом, при этом происходит

(осознанная или нет) подмена действительного мира миром виртуальным. Ограничимся только одним примером:

*Что для этого требовалось? Опять правильно: умение демонстрировать успех. Причем являлся ли этот успех реальным — с точки зрения интересов государства и страны, или виртуальным, — не суть. НГ. 14.04.99.*

Необходимо подчеркнуть, что виртуальный мир не является миром ложным, он находится вне категорий истинности и ложности. Виртуальный мир — это такой мир, в котором снимается, **нейтрализуется различие реального и потенциального**. При этом тот мир, в котором это происходит, может быть двояким: осознаваться индивидом как ирреальный или восприниматься им как настоящий, не один из возможных, а единственно возможный. Ты рассматриваешь именно второй случай, практически не обращаясь к первому значению “виртуальности”. Это вполне объяснимо, и я сам, анализируя в дальнейшем различные аспекты виртуальности, буду говорить именно о втором ее понимании, но необходимо зафиксировать двоякое существование этого термина. Мне представляется весьма плодотворной твоя идея о том, что виртуальная реальность — это та ирреальность, которая выдает себя за действительную. Можно было бы принять такое понимание этого термина, хотя оно несколько сужает реальное употребление термина “виртуальный”. Так, виртуальная реальность, моделируемая в компьютерных играх, никоим образом не пытается выдавать себя за действительную реальность, наоборот, подчеркивает свое качественное отличие от нее и предлагает уход в себя, но уход временный и безусловно осознаваемый.

Выделенные нами две виртуальности находятся в сложных и диалектических отношениях, весьма трудно провести жесткую границу между ними. Например, “мыльная опера”, даже захватывающая своих зрителей и заставляющая их сопереживать своим героям, вероятно, должна быть отнесена к виртуальности в первом смысле, однако, как показывает опыт, для многих эта виртуальность отнюдь не представляется ирреальной (вспомним, как во время пребывания в России мексиканской актрисы В. Кастро зрители очередного сериала с ее участием, который как раз в это время шел на наших экранах, собирались у ее гостиницы и со слезами на глазах пересказывали ей содержание очередной серии, сообщая, что, пока она в России, там похитили ее сына и т. д. и т. п.). При всей трудности проведения однозначной границы явно выделяются полюса, на одном из которых — скажем, компьютерная игра, а на другом — например, репортаж с места событий в информационной программе. Именно эти полюса и позволяют говорить о двух виртуальностях о двух типах виртуальных миров. Конечно, миры эти находятся в тесном взаимодействии, покоятся на общем основании (и тот и другой строят себя из того материала (предметов и их мысленных экспонентов),

который предлагает действительный мир, границы того и другого ограничены горизонтом человеческого сознания, рамками когнитивной парадигмы той или иной эпохи и т. д.), но они все же различны. Исследование их взаимоотношений — хотя и интересная, но все же отдельная тема, и я не буду ее касаться в этом опусе, предлагаю тебе обсудить ее позже. Здесь же, как и ты, стану говорить только о виртуальности во втором из выделенных мной значений, т. е., следуя за тобой, — об ирреальности, выдающей себя за действительную реальность.

Но здесь необходимо существенное уточнение. Мне не кажется, что слово *ирреальность* является в данном случае удачным. Виртуальный мир не является в собственном смысле ирреальным. Он является, как я уже говорил, **потенциальным**. Действительность полагает и свою неисчерпаемую возможность, потенциальность. Виртуальность представляет собой ментально реализованную потенциальность. Последнее положение представляется мне весьма важным и выделяющим основной дифференциальный признак виртуальности. В действительности существует противопоставление бытующего и потенциального, являющееся одной из основополагающих оппозиций, в виртуальности это противопоставление снимается, нейтрализуется.

Обрати внимание на характерную примету нашей эпохи: виртуальных миров, объявляющих себя правильными, настоящими, единственно возможными, становится все больше, человек задыхается от их обилия, теряет способность к осознанному выбору, впадает в бесконечный релятивизм, что находит свое отражение и в языке. В эпоху Средневековья картина была совершенно иная — человеку не предлагалось такое количество противопоставленных друг другу возможных миров, мир был цельным и единым.

Сказанное позволяет дать и ответ на вопрос о том, существовала ли виртуальная реальность (ВР) всегда, или она есть порождение нашего века. Я согласен с твоим ответом, но полагаю, что акцент следует несколько сместить. Именно сегодня ВР осознается как проблема, именно сегодня она стала предметом обсуждения — гневных филиппик и радостных славословий. Можно совершенно категорически утверждать, что проблема ВР, именно как проблема, — дитя XX века. Можно даже наметить пути к ответу на вопрос, почему это случилось. Вульгарный материализм (а материализм может быть только вульгарным, сколько бы марксисты не пытались доказать, что это не так), воинствующий позитивизм — продукты развития человеческой мысли XVIII-XIX вв. — в нашем веке получили прививку релятивизма, и питательный бульон для виртуальности оказался готов. Сама идея виртуальности появляется как результат жесткого противопоставления материального и идеального

(заметим, что превалировавшая в Средние века основополагающая христианская оппозиция телесного и духовного не тождественна оппозиции материального и идеального), существующего объективно и рожденного сознанием. Мы, с одной стороны, не можем мыслить вне этого противопоставления, а с другой – страстно стремимся к его снятию (сознательно или нет – не столь уж и важно), появляются суррогаты, субституты реального, рождаются специальные технологии, выдвигающие виртуальное в центр жизни человека. Косвенным подтверждением сказанному может служить присущий именно XX веку феномен спорта (античный спорт или спорт в Викторианской Англии не имеют ничего общего со спортом современным), который позволяет нациям сталкиваться и одерживать победы не на поле войны, а на футбольном, например, поле, причем эмоциональное восприятие этих побед ничуть не уступает отношению к победам в реальной войне. Нам уже не кажется странным, что не в “диких” Африке или Южной Америке, но в “цивилизованной” Франции несколько дней продолжаются торжества с активным участием самых высоких лиц, включая президента, посвященные тому, что 11 молодых мужчин, выступавших в майках, окрашенных в цвета французского национального флага (любопытно, что этнических французов среди них было меньше половины), сумели трижды добиться того, чтобы кожаная сфера, наполненная воздухом, пересекла проведенную на земле линию, ограниченную двумя столбами, находящимися на расстоянии 7,5 метров друг от друга, в то время как бегавшие по тому же полю молодые мужчины, одетые в футболки под цвет бразильского флага, не сумели сделать этого ни разу. Интересно при этом, что совершившееся оказывается личным делом не тех 22 мужчин, которые вышли на поле, но миллионов и миллионов людей, никакого отношения к происшедшему не имевших, однако, безусловно, ощущавших себя к нему причастными самым прямым образом. Последнее сегодня никому не кажется странным, хотя сколько-нибудь разумные объяснения сказанному вряд ли возможны. Миллионы болельщиков виртуально выходили на поле, забивали голы, выигрывали единоборства и ругались с судьей. Трудно спорить с тем, что все это является феноменом именно второй половины XX века.

Виртуальность во втором понимании термина представляет собой действительную реальность, отягощенную некоторой **добавочной стоимостью потенциальности** (ты можешь назвать эту потенциальность ирреальностью). Добавочная стоимость эта у разных людей и социумов оказывается различной, соответственно, один и тот же действительный мир, в целом одинаково воспринимаемый практически всеми, получает самые разные интерпретации. Сегодня появились мощ-

нейшие средства “объективизации” этой добавочной стоимости, на что ты совершенно справедливо обратила внимание. Справедливым представляется и тезис о том, что основным объектом виртуального мира является человек-масса, но я считаю, что здесь необходимы существенные дополнения.

Виртуальный мир может моделироваться по-разному. Он может стремиться реализовать коллективные представления и желания (как сознательные, так и бессознательные) определенной группы людей; даже если эти представления формируются (а желания направляются) искусственно, все равно они до некоторой степени независимы от того, кто их формирует и направляет, последний(-ие) должны учитывать изначальные интенции человека-массы, иначе объективизированный виртуальный мир не будет восприниматься им как правильный, настоящий, действительный. Легко проиллюстрировать это на примере создания образа врага. Так, в современной Москве широкий отклик находит объективизированное представление “отвратительного кавказца”, который способен только грабить, убивать, насиловать женщин, мешает нормально жить русскому человеку. Это очевидный враг, с которым надо бороться. При этом, даже если очень захотеть, весьма трудно создать образ врага, например, из татарина. Хотя татары и составляют наиболее, вероятно, крупное из этнических меньшинств в Москве, а история взаимоотношений русского и татарского этносов далеко не проста, но существующее в коллективном сознании представление татарина делает любые попытки представить его как злобного врага гораздо менее эффективными, чем операции с образом кавказца. Таким образом, выбрасываемая в толпу (по С. Московичи) добавочная стоимость должна соответствовать чаяниям этой толпы. Назовем это виртуализацией “сверху”.

Кроме того, характер современной толпы определяется во многом тем, что она является рассеянной, атомизированной, люди воспринимают слова одного и того же оратора (например, телеведущего), но в отличие от толпы в собственном смысле этого слова они раздроблены локально, находятся не в одном месте, а в самых разных локусах. Это-то и является причиной того парадокса, на который указываешь и ты: массовизация сопровождается атомизацией, которая наглядно проявляется, например, в художественном и научном творчестве. Скажем, еще недавно ощутимо было стремление создания некоторой единой парадигмы научного знания, единого поля науки, границы которого были достаточно очевидны, одна парадигма сменяла другую, но продолжала существовать некоторая центральная, базовая парадигма, остальные, если и были, то воспринимались как маргинальные. Сегодня ситуация корен-

ным образом изменилась (М. Фуко весьма точно описал это изменение). Границы поля уходят далеко за горизонт, само поле поэтому теряет четкие очертания, становится безграничным, каждый роет на нем собственную ямку-скважину, пользуется собственной системой понятий и терминов, недоступных для других, создает собственную локальную систему взглядов, нимало не заботясь о том, как она вписывается в общую структуру научного знания. Мифологическое представление об этой в целом единой и истинной структуре, противостоящей анти— и псевдонауке, иллюзии, мифу и т. д. продолжает существовать и сегодня, хотя основания его весьма серьезно поколеблены. Такая атомизация ведет к тому, что одна система оказывается просто несопоставима с другой и непроницаема для нее, при этом каждая из них, являясь сугубо субъективной, претендует на объективность, это рождает бесконечные антиномии, источником которых является то, что каждая система может логически непротиворечиво представлять себя как единственно истинную, при этом каждая из них несовместима с другой и противостоит ей. Вот, с одной стороны, результат, а с другой — постоянный источник тотальной релятивизации индивидуального сознания (коллективное сознание в гораздо меньшей степени подвержено релятивизации). Создается множество миров, размывается граница между истинным и ложным, настоящим и ненастоящим. Все это ведет к виртуализации мира. Подобную виртуализацию, полагаю, имеет смысл назвать виртуализацией “снизу”. Виртуализация “сверху” и виртуализация “снизу” представляют собой все-таки различные, хотя и взаимосвязанные процессы.

Сказанное приводит к тому, что человечество уже не может жить в каком-либо другом мире, кроме мира виртуального во втором значении последнего термина. Абсолютно виртуальными в этом смысле оказываются основные мифологемы, определяющие социальное и индивидуальное бытие людей сегодня. Можно перечислить некоторые из них: права человека, единые, универсальные для всех народов и на все времена, даже где-то (видимо, в граде Китеже) соблюдающиеся, масонский заговор, ставящий целью погубить Россию, Америку, все человечество (не нужно зачеркнуть), новый мировой порядок, основанный на уважении Человека / навязывании своей воли силой (нужное подчеркнуть), мудрое или коварное предвидение людей, творящих международную и / или внутреннюю политику и др. Подтвердим сказанное только одним примером. Вероятно, миллиарды людей умеют играть в шахматы, при этом весьма незначительное их количество способно предсказать развитие шахматной партии хотя бы на 5 ходов вперед, подчеркнем, что речь идет о шахматах, в которых количество возможных ходов, хотя и велико, но в принципе исчислимо, все фигуры (32) ходят по четким неиз-

менным правилам и только в пределах шахматного поля (64 клетки). Бесконечные же мудрые рассуждения политологов, которых практически каждый день мы видим по телевизору, пытаются нас убедить, что тот или иной политик способен тонко рассчитать на несколько лет вперед некий план и осуществить его, хотя количество “фигур” исчисляется миллионами, при этом правила, по которым они “ходят”, могут меняться каждый день, а пространство практически ничем не ограничено (вспомним ставшие хрестоматийными рассуждения, например, Л. Толстого или М. Булгакова на эту тему). Самое, казалось бы, удивительное, что множество часто даже не совсем глупых людей верит в существование подобных планов и в возможность их реализации. Происходит это именно в силу неразличения в виртуальном мире реального и потенциального, любая возможность в нем может получить объективное (объективное в пределах этого мира) воплощение, “доказательства”, например, визуальные, этого воплощения ежедневно предоставляет нам телевидение.

Здравый смысл говорит нам, что действительный мир один, опыт демонстрирует, что виртуальных миров множество. Опасность подобного положения в том, что, отчаявшись обрести этот действительный мир, мы превращаем в него один из существующих виртуальных или, махнув на все рукой, приходим к выводу о том, что поиск истины бесполезен и лишен смысла (“нет правды на земле”, “все пропаганда, весь мир пропаганда” и т. д.). Это приводит к пассивности или к отказу от критерия истинности во имя полезности, что и ты, и я ежедневно наблюдаем.