

Е.Е. Таратута ФИЛОСОФИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

АПОРИИ



Ф

Е.Е. Таратута
ИЛОСОФИЯ
ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

АПОРИИ



САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Е.Е. Таратута

ФИЛОСОФИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

**Санкт-Петербург
2007**

ББК 87.6
Т19

Рецензенты:

д-р. филос. наук, проф. С.Т. Махлина

д-р. филос. наук, проф. М.С. Уваров

Печатается по постановлению

Редакционно-издательского совета

факультета философии и политологии

С.-Петербургского государственного университета

Т19 **Таратута Е.Е. Философия виртуальной реальности** – СПб.,
2007 г. – 147 с. (Серия «АПОРИИ». Вып. 2)
ISBN 978-5288-04291-1

В монографии развивается философская аналитика концепций «виртуального» и «виртуальной реальности». Автор исследует смысл соответствующих социальных конструкций с древнеримского времени до наших дней, прослеживает преемственность этого семантического развития и рассматривает особенности современной конфигурации виртуальной реальности, которая конструируется в том числе при помощи технических средств коммуникации.

Книга адресуется философам, социологам, культурологам, специалистам в области коммуникации, всем, интересующимся философскими проблемами виртуальной реальности.

В оформлении обложки использована литография конца 19 в. «Allegory of Virtus or Roma»

ББК 87.6

ISBN 978-5288-04291-1

© Таратута Е.Е., 2007

© М.В. Маковецкая, оформление
обложки, 2007

ВВЕДЕНИЕ

Словосочетание «виртуальная реальность» неизменно далеко от нейтральной модальности как в отношении его артикулирования, так и восприятия. Это означает либо интерес к новизне (уже несколько угасающий по его поводу в современной культуре), либо ту досадливую реакцию, которая сопровождает слова, долго относящиеся к модным, и тем самым дискредитировавшие собственное семантическое достоинство, которое состоит, должно быть, в некотором гармоничном сочетании ясности и темноты значения.

Так или иначе, не-нейтральность подобного рода означает, что словосочетание «виртуальная реальность» все еще празднуется обществом как новое понятие и новая лексическая единица. Эта ситуация становится еще более примечательной, если учесть, что сами слова с корнем *vir(t)*-/вирт- далеко не новы в тезаурусах многих европейских языков, - включая латынь, а также и русский. Однако, сказанное о ситуации новизны слова относится так же и к случаю реинкарнации слова в языке, его возрождения к активной жизни, - которое происходит обычно при посредстве существенной перестройки, изменения либо пополнения семантики этого слова, и/или появления новых реалий, применительно к которым и происходит воскрешение старых корней. По сравнению с возникновением совершенно новой лексической единицы, такое состояние имеет свои существенные особенности. Почти невидимый, но очевидно существующий шлейф не вполне известных, полускрытых и полузабытых смыслов, придает отношению к подобному слову, как минимум, дополнительный оттенок сакрализации. Энтузиазм воспоминания слова, таким образом, имеет дополнительные степени сложности по сравнению с энтузиазмом его порождения.

Неизвестные, - новые или возрожденные - с неустойчивым смыслом или же стремительно десемантизирующиеся слова - обладают социальным диагностическим и терапевтическим потенциалом, вызывая род когнитивного воспаления и представляя собой одну из стратегий преодоления отчуждения в современном мире. Всякая эмпирическая ситуация общего волнения вокруг понятия, имеющего неясные семантические очертания, уникальна и семантически детективна. Словосочетание «виртуальная реальность» обладает такого рода потенциалом в существенной степени: оно новое (вновь возрожденное) и практически совершенно десемантизировано. Оно так прекрасно соответствует роли медиатора и катализатора социальных смыслов, что, не будь его, его следовало бы выдумать.

Эта книга предлагает анализ семантической и концептаульной истории корня *vir(t)*-/вирт- и его новейшего состояния – понятия виртуальной реальности.

Глава 1. Виртуальная реальность и ее смыслы

1.1. История и соотношение понятий. Система философских координат

Дискурсы виртуального и виртуальной реальности производят в последнее время впечатление столь актуальных и популярных, что становятся чем-то вроде неперенных «общих мест» в рассуждениях самого различного рода - что не означает, однако, действительного прояснения проблемы. Мы можем услышать о виртуальной реальности и виртуальной психологии, такой же философии и литературе, виртуальной политике и бизнесе, виртуальных выборах, смертях и похоронах, изображениях и образах, о виртуальных частицах и виртуальных войнах и даже о сложных материях вроде Высшей Виртуальной магии, которая применяется, как гласят некоторые газетные объявления, ныне практикующими магами. Список этот может быть продолжен, но очевидно уже, что употребительность слова виртуальный и сочетания виртуальная реальность распространяется до такой степени, что это наводит на мысль о тотальной виртуализации всего и вся, - вплоть до метафизических оснований мира в целом. Мысль эта представляется настораживающей, - и в особенности потому, что виртуализация эта, как кажется, совершается с соблюдением строгой тайны. В самом деле, если задаться вопросом о том, что означает слово виртуальный или выражение виртуальная реальность, - то какой ответ на него мы получим? Правильнее, однако, было бы спросить: сколько ответов? Возможно ли говорить о наличии в этой большой, разветвленной группе какого-либо семантического инварианта, который позволил бы описать общий смысл корня *vir(t)*- в различных европейских языках, существующий на протяжении многих веков вплоть до сегодняшнего дня?

История корня *vir(t)*- насчитывает так много веков, и столь разнообразна, что едва ли можно погрешить против действительного положения вещей, утверждая, что повседневным носителям современного русского языка не известно в точности, какое лексическое и понятийное значение скрывается за словом виртуальное, а тем более за словосочетанием виртуальная реальность. Что касается со-

временных западноевропейских языков, то английский и французский позволяют, должно быть, большее понимание этих значений. В этих языках корень *vir(t)*- не является экзотизмом, заимствованием, значение которого воспринимается носителями языка как «нечто, имеющее отношение к компьютеру». Тем не менее, и в современных западноевропейских языках, рассматриваемых по отдельности, значения корня *vir(t)*- не дают того полного семантического спектра, который возникает, как будет показано здесь, при более общем взгляде на материалы нескольких родственных языков одновременно.

Сочетание этой ситуации фрагментарности и/или отсутствия привычного повседневного смысла корня с относительной экзотичностью его нового «компьютерного» значения (в котором корень *vir(t)*- и был заново заимствован в русский язык) привело к тому состоянию десемантизации, в котором находится этот корень в современном русском языке, а также и в европейских языках. Чаще всего оказывается трудным достаточно отчетливо ответить на вопрос о том, что означает виртуальное или виртуальная реальность. В этом и состоит большая тайна «всеобщей виртуализации».

Так, применительно к современному кодифицированному срезу повседневного значения слова виртуальный в русском языке, в словаре Современного русского языка под редакцией С.И. Ожегова и Н.Ю. Шведовой сообщаются следующие сведения:

Виртуальный, -ая, -ое; -лен, -льна (спец.). Несуществующий, но возможный. Виртуальные миры. Виртуальная реальность (несуществующая, воображаемая). В. образ (в компьютерных играх).¹

Эта статья весьма примечательна; на ее основании можно сделать несколько предварительных определений. Во-первых, помета спец. указывает на то, что слово считается до сих пор не воспринятым повседневным языком в полной мере, и сохраняет существенный оттенок терминологичности. Поскольку же это слово тем не менее описывается там, откуда я его цитирую, то оказывается, что слово это описывается как единица повседневного языка, сохраняющая терминологический оттенок теперь уже в качестве одного из компонентов своей повседневной семантики.

Затем, во-вторых, обратим внимание на полноту семантического охвата, с какой описывается эта лексическая единица в данной

1 С.И. Ожегов, Н.Ю. Шведова. Толковый словарь русского языка. М., 1997.

статье. Можно ли сказать, что статья охватывает спектр существующих в современной культуре трактовок виртуального и виртуальной реальности? По-видимому, можно – но лишь в определенном смысле. В словарной статье сделана попытка именно охватить этот спектр в самых общих чертах, но это не дает нам того, чего можно было бы ждать от статьи в подобном издании – более конкретного, именно повседневного лексического значения.

Кроме того, данная статья отсылает читателей к примерам сочетаемости слова виртуальный, которые окончательно запутывают дело. Допустим, по предыдущему тексту словарной статьи можно было попытаться представить себе на повседневном уровне виртуальное как несуществующее, но возможное, - при всей расплывчатости этой формулировки в данном случае. Однако же, приведенные здесь примеры сочетаемости (виртуальные миры, виртуальная реальность (несуществующая, воображаемая), виртуальный образ ((в компьютерных играх))), по сути, окончательно размывают представление о предметной лексической семантике и области употребления данной лексической единицы.

В-третьих, из приведенной статьи можно почерпнуть также и сведения о том, что в современном нормативном русском языке сочетание виртуальная реальность не признается устойчивым или аналитическим (то есть, таким, значение которого должно рассматриваться в целости, а не как сочетание значений его компонентов), но лишь словосочетанием, - то есть, в современном русском языке виртуальная реальность не рассматривается как отдельное, самостоятельное понятие. Итак, лексическое значение этого словосочетания признается суммой значений его компонентов. Учитывая же размытость значения лексемы виртуальный (а также и аналогичную проблематичность семантики понятия реальности в качестве лексемы повседневного языка), я могу подтвердить свое первоначальное предположение о том, что упомянутая «всеобщая виртуализация» совершается поистине в глубокой тайне, и если смысл виртуального выглядит очень размытым, то виртуальная реальность в ее целостности ускользает от определения на этом уровне совершенно.

Итак, современный словарь русского языка не проясняет проблемы современного значения лексемы виртуальный в современном русском языке. Что же может быть предпринято в такой ситуа-

ции в качестве следующего шага на пути к изучению феномена виртуальной реальности? Обзор определений и подходов, встречающихся в исследовательской литературе последует позже. Сейчас же речь идет о значениях именно повседневных, поэтому я предполагаю провести нечто вроде семантического реконструирования. Это реконструирование, разумеется, не может претендовать ни на точность ни, тем более, на какую-либо репрезентативность. Оно призвано лишь несколько приблизиться к примерному очерку спектра значений слова виртуальный в современном русском языке. Семантика интересующего меня понятия исключительно широка, поэтому попытки как-то охватить и определить это понятие неизбежно будут носить характер описательный. Исходя из своего собственного социально-лингвистического опыта носителя современного повседневного русского языка, я могу заключить, что виртуальная реальность, - это нечто, обладающее следующими характеристиками:

- связанное с компьютерами, - скорее, не как собственно с техническими устройствами, но как с посредниками и орудием становления некоей новой, техницистски-мифологической картины мира;

- эфемерное, то есть, необязательное, не включающее человека в себя с той же неизбежностью, с какой это делает «реальная реальность»;

- модное, то есть, притягательное в силу своей популярности, и в целом социально одобряемое, - в общем, вне зависимости от своих качеств как таковых;

- представляющее собой некую «несерьезную» сферу, принадлежность к которой означает отключенность от реальности как комплекса причин и следствий. В особенности здесь имеется в виду не собственно онтологическая каузальность, а именно социальная, поэтому «невключенность» в нее воспринимается как маргинальность, - от «безобидной» и поощряемой (например, инфантильность) до различных угрожающих типов асоциальности;

- пугающее в силу своей способности угрожать реальности окружающего мира и ставить ее под сомнение, - а вместе с ней и человеческое бытие.

Это реконструирование не рассматривается мной в качестве сколько-нибудь бесспорного семантического основания для дальнейших рассуждений. Однако, в нем важна именно сама его описа-

тельность, а также избыточность этого описания, - которая оказывается необходимой в смысловом отношении, и в то же время очевидным образом выходит за рамки лексикографического описания. Это обстоятельство в значительной степени характеризует повседневное употребление как слова виртуальный, так и сочетания виртуальная реальность в семантическом отношении. Проведенное реконструирование ни в коем случае не претендует на универсальность или исчерпывающий охват всех значений, которые принимает словосочетание виртуальная реальность в современном русском языке; оно лишь призвано подтвердить, что это словосочетание не поддается простому, предметному определению со стороны носителя языка.

Таким образом, оказывается, что как виртуальное, так и виртуальная реальность в современном повседневном языке неизбежно отсылают нас к некоей сфере смыслов, которая весьма расплывчата. Это слово и это выражение чаще всего употребляются в повседневном дискурсе не для обозначения сколько-нибудь прямого субстанционального смысла, - но всегда в качестве именно лишь отсылки к некоему полю смыслов. Денотаты же этих смыслов остаются при этом непроявленной значимостью. Здесь следует отметить еще, что любая отсылка к этому полю смыслов воспринимается достаточно некритично и претендует на уместность едва ли не в любом контексте. Возникает впечатление, что по поводу слова виртуальный и словосочетания виртуальная реальность в современной культуре заключена конвенция о приоритете утверждения о наличии смысла перед собственно содержанием такого смысла или даже хотя бы перед фактом его наличия.

Исключительная некритичность отдельных употреблений лексических единиц на основе корня *vir(t)-*, а также и необозначенность круга их узального употребления в целом не случайны и указывают на существенные обстоятельства, связанные с этими явлениями. Непроявленная значимость денотатов оборачивается их значимым сокрытием. Значение выражения виртуальная реальность оказывается состоящим в том, чтобы лишь непрямо очертить некую обширную «туманную сферу», которая имеет смысл именно в таком качестве, чтобы на нее можно было лишь ссылаться, обозначить ее лишь отсылкой к ней, - но не называть ее прямо и тем бо-

лее не раскрывать ее механизмы. Виртуальная реальность в целом предстает, таким образом, фигурой умолчания.

Эта ситуация в сочетании с исключительной популярностью самих лексем виртуальное и виртуальная реальность свидетельствует о том, что виртуальная реальность является более глубоким и сложным феноменом, чем она может представиться на первоначальный взгляд. Именно смысл и особенности виртуальной реальности как феномена служат причиной тех семантических затруднений, о которых идет речь, и которые, таким образом, приобретают облик загадок. Смысл, который скрывается за обозначением виртуальная реальность, неизменно остается непроявленным.

Говоря о собственно философском смысле виртуальной реальности, приходится иметь дело с философией такого феномена и такого понятия, смысл которых в современной культуре остается не проясненным сколько-нибудь общепринятым способом даже на уровне повседневного языкового значения. При таком положении дел не удивительно, что и в профессиональных гуманитарных дискурсах также не имеется единодушия относительно этих понятий.

Современная философия и гуманитарная теория в целом уделяет существенное внимание вопросам, связанным с проблематикой виртуального и виртуальной реальности. Спектр этих вопросов поразительно широк. В области исследований виртуального и виртуальной реальности междисциплинарность доходит до уровня почти действительного. В последние годы термины на основе корня *vir(t)*-оказались представленными едва ли не во всех типах гуманитарных дискурсов: культурологии, политологии, психологии, социологии, лингвистики и литературоведения, менеджмента и экономических дисциплин, - и, конечно, философии, - в составе понятийного, терминологического или же, по меньшей мере, обще-дискурсивного арсенала этих дисциплин. Даже сам факт столь широкой междисциплинарности существенен для поисков виртуального.

Что же касается собственно философских дискурсов, то здесь рассмотрение проблем, связывающихся с понятиями на основе корня *vir(t)*-, лежит по преимуществу в сфере онтологической и традиционно соотносится с вопросами соотношения реального и идеального, а также реального и различных вариантов иллюзорного, - в том числе реальности и сна, - истинного и мнимого, несовершенного и совершенного, земного и Абсолюта, оригинала и копии, реаль-

ного и символического, природного и искусственного, актуального и потенциального, Я и Другого и т.д.

В дополнение к этому, в философии XX в. понятия на основе корня *vir(t)*- используются также и в связи с проблемами тела и телесности, идентичности, симуляции и симулятивности и т.д. В современной философии, культурологии, политологии, социологии эти понятия оказались ключевыми для постижения смысла «эпохи информации»¹ в целом, - и, в частности, ее социальных, политических, коммуникационных, информационных и прочих аспектов. Не только в повседневном, но и в специализированном гуманитарном дискурсе феномен виртуальной реальности оказывается артикулированным неявно, а следовательно – непроявленным. Многочисленные манифестации или конструкции этого смысла представляются столь разрозненными и неоднородными, что могут показаться на первый взгляд механическим скоплением смыслов или даже произвести впечатление омонимии.

Прослеживание истории вопроса в том случае, когда речь идет о тематике виртуального, достаточно проблематично. Семантическая размытость и некритичность современных повседневных и гуманитарных употреблений понятий виртуального и виртуальной реальности играет свою роль и в этом отношении. Такое положение оказывается коррелирующим с тем, что можно назвать артикуляционной мозаичностью (фрагментарностью) виртуальной реальности, - в историко-философском аспекте. Оказывается, что различные современные подходы и теории охватывают различные аспекты и фрагменты смысла виртуального, в то время как многие другие смыслы, которые могли бы иметь отношение к этой проблеме, остаются не тематизированными в современном философском дискурсе в качестве связанных с проблематикой виртуального и виртуальной реальности. Таким образом терминологическая и понятийная история самого корня *vir(t)*- в истории западной философии до XX в. представляется в достаточной степени сложной и прерывной.

Исследователь же смысла виртуальной реальности оказывается здесь перед выбором: осуществлять ли дальнейшие поиски виртуальной реальности, сосредоточившись на разыскании недостаю-

1 *M. Castells. The Information Age: Economy, Society and Culture. Blackwell Publishers, 1998.* Перевод текстов, цитируемых по изданиям иностранных языках, мой, где не указано иного – Е.Т.

щих фрагментов мозаики, - или, напротив, взять за отправную точку те ее присутствующие части, которые уже намечают будущую полную картину. Эта дилемма, следовательно, означает возможность либо придерживаться в моем описании группы понятий на основе корня вир(т)-, и таким образом считать лингво-семантический критерий основанием для описания истории понятия виртуального, либо выйти за рамки этого круга лексической детерминации и решиться на поиск виртуального в поле «всей философии».

Первый вариант, избранный в своей изолированности, означал бы существенную узость подхода и привел бы к утрате множества важных смысловых очертаний. Второй вариант, напротив, заключает в себе угрозу утратить последние ориентиры в таком вопросе, который и без того предоставляет для постижения слишком немногое и скрывает прочее под видом сплошной десемантизации. При прослеживании истории вопроса необходима попытка соединить преимущества обоих подходов и по возможности избежать их недостатков. Несмотря на то, что понятия виртуального и виртуальной реальности служат более для вуалирования собственного смысла виртуальной реальности, чем для его проявления, а также на то, что смысл виртуальной реальности несомненно выходит за их рамки, эти понятия все же способны послужить отправными точками для исследования, поскольку они несут в себе некоторые стержневые компоненты этого смысла.

Слова с корнем вир(т)-, - терминологические и повседневные, - являются лучшими из имеющихся в распоряжении исследователя претендентов на роль отправных точек семантического рассмотрения такого рода. Именно эти лексемы участвуют в конструировании смысла виртуальной реальности, и, лишь опираясь на них, можно исследовать эту конструкцию и вообще рассуждать о ней. Имеющиеся фрагменты мозаики, - это основное, что можно знать о мозаике в целом на начальном этапе рассуждения.

Прослеживая историю вопроса, я придерживаюсь лингво-семантической линии в качестве формальной или структурной канвы. Важно уделить при этом внимание как терминологическим, так и повседневным значениям корня на основе корня *vir(t)-*, поскольку его семантическая история неровна, неоднозначна и прерывна. Эти два типа значений (терминологические и повседневные) редко могут быть выделены в ней, так сказать, в чистом виде. В то же время

оба они существенны для постижения смысла той неоднозначной и захватывающей конструкции, какой предстает виртуальная реальность. История вопроса призвана, таким образом, выявить и обозначить те точки, в которых смысл виртуальной реальности проявляется и обозначается в социальной реальности на уровне повседневном, - и этой задаче будет посвящен далее данный раздел этой книги. В таком случае, в разделе 1.2. я смогу наметить пути поиска того смысла, манифестациями которого являются лексические обозначения с корнем вир(т)-, и к рассмотрению семантической истории которых я сейчас перехожу.

Индоевропейская праформа корня vir(t)- восстанавливается как *uīgo-.¹ Корень этот обозначает человека/мужчину и может толковаться как собственно «мужчина» или «мужской» «мужественный», «человек» или «человеческий», а также и как «мужеподобный»². Таким образом, этот корень является одним из существеннейших понятий дискурса: он конституирует нормативную маскулинность и связанный с этим логоцентризм всего мироустройства. В случае буквального перевода с латыни виртуальная реальность оказалась бы названной человеческой/мужской реальностью... Каков же смысл этой целой семантической сферы, какую приоткрывает нам virtus?

Вопрос о древнегреческом варианте virtus решается в справочной литературе двояко. Общепризнанный предшественник virtus по собственному лексическому и культурному смыслу обнаруживается в виде ἀρετή,³ что означает «прославленный (хотя пострадавший) и благороднейший либо духом, либо телом, либо расположением фортуны», «превосходные и желаемые качества и обстоятельства»,⁴ превосходные качества и доблесть человека (homme) и воина.⁵ Это слово обладало существенным значением в истории греческой мысли и было атрибутом (гомеровских) героев, обозначая их доб-

1 Concise Etymological Dictionary of Latin by T.G.Tucker. Max Niemeyer Verlag / Halle (Saale), 1931.

2 Concise Etymological Dictionary of Latin by T.G.Tucker. Max Niemeyer Verlag / Halle (Saale), 1931.

3 См, например, Novum Lexicon Græcum Etymological et Reale. Christiano Tobia Damm. London, 1833., Dictionnaire Etymologique Latin. M.Bréal, A.Bailly. Paris, 1891., Ausfuerliches Lateinisch-Deutsches Handwoerterbuch. Karl Ernest Georges. Leipzig, 1880.

4 Novum Lexicon Græcum Etymological et Reale. Christiano Tobia Damm. London, 1833

5 Dictionnaire Étymologique de la Langue Grecque. P. Chantraine. Paris, 1983.

лести и достоинства, а также их превосходство, - но применялось при этом и к повседневной жизни полиса.¹ Второе же значение $\alpha\rho\epsilon\tau\eta$ связано с обозначением огромного значения или большой ценности чего-либо.² Кроме того, $\alpha\rho\epsilon\tau\eta$ связано с $\alpha\rho\iota\sigma\tau\omicron\xi$ (что переводится как «лучший, превосходный»).

Как отмечает Й. Хейзинга, «Понятие добродетели ... ($\alpha\rho\epsilon\tau\eta$) ... еще прямо соответствует своей основе... (быть на что-то способным, пригодным, быть в своем роде подлинным и совершенным). Любая вещь имеет свою $\alpha\rho\epsilon\tau\eta$, присущую ее натуре. Лошадь, собака, глаз, топор, лук, все имеет свою «добродетель», пригодность. Сила и здоровье суть добродетели тела, толковость и проницательность – добродетели ума. Добродетелью благородного человека является сумма качеств, заставляющая его сражаться и повелевать. В эту сумму качеств входили также сами собой мудрость, щедрость и справедливость».³

Толкование Хейзинги хорошо обрисовывает ситуацию, - с одной весьма существенной поправкой. Переносные значения слова $\alpha\rho\epsilon\tau\eta$ (как применение его к лошади или собаке) могли встречаться, но они достаточно редки; во всяком случае, они не являются семантически стержневыми для значения данной лексемы. Основным же, доминирующим значением здесь является именно то, что переводится затем на латынь как *virtus*: $\alpha\rho\epsilon\tau\eta$ обозначает прежде всего доблесть (как именно высокое качество, - чаще всего воинскую), мужественность и силу как добродетели мужчины. Немаловажен здесь и аспект превосходной степени этих качеств, которые, для того чтобы быть реализованными, нуждаются в некоем экстра-повседневном обосновании и демонстрации, - таком, как героизм не (вполне обычного) человека, - но, например, гомеровского героя.

В этой связи представляется интересным и еще одно предпологаемое соответствие: под вопросом остается отмечаемое лишь в некоторых источниках родство $\alpha\rho\epsilon\tau\eta$ и $A\rho\eta\xi$,⁴ имени бога войны, агрессивной и разрушительной. Некоторые исследователи, однако, сближают имя этого бога с корнем $\alpha\rho\eta$ -, обозначающим несчастья и

1 Dictionnaire Étymologique de la Langue Grecque. P. Chantraine. Paris, 1983.

2 Dictionnaire Étymologique de la Langue Grecque. P. Chantraine. Paris, 1983.

3 Хейзинга Й. Homo Ludens. I., 2001. N.110.

4 Ainsworth's Latin Dictionary improved and enlarged by the late Dr. Thomas Morell. London, 1816.

бедствия,¹ хотя в том же издании указывается, что оригинальная форма имени бога не может быть восстановлена со всей точностью, и вполне возможными являются варианты Αρευξ , Αρευοξ , и т.д.² Указывается также, что Арес был богом войны из гомеровского пантеона, и само имя его часто используется в Илиаде для метонимического названия битвы.³ Этот аргумент также говорит в пользу родства Αρηξ и αρετη . Как отмечает А.Ф. Лосев, «первоначально Арес просто отождествлялся с войной и смертоносным оружием». Лосев отмечает негреческое, т.е., более раннее происхождение Ареса, говорит о чертах необузданности, жестокости и дикости в его облике во все времена, и квалифицирует это как древние хтонические черты, констатируя также и то, что Арес с трудом адаптировался в олимпийский пантеон «в силу свойственных ему буйства и аморализма, и образ его полон разнородных позднейших «облагораживающих» напластований».⁴ Позднее, в римском пантеоне, Арес отождествится с Марсом. Судьба хтонического Ареса имеет отношение к истории понятия *vir*. Я вернусь к этому вопросу несколькими абзацами ниже, когда речь пойдет о различии *vir* и *homo*.

Кроме αρετη , *virtus* имеет и менее очевидного на первый взгляд, но не менее интересного родственника. Некоторые этимологи высказывают версию о родстве латинского корня *vir* и греческого ηρωξ , (вариант - Αρω) на основании того, что санскритский корень последнего слова выделяется как *vīra-s*.⁵ Один из вариантов индоевропейской праформы - **wer* (тот же корень в Гермес, Гера и т.д.) Это вполне может коррелировать с праформой *virtus* **uīro-*. Ср. также санскр. *vīra-s* (герой)⁶ или *vīrah* (мужчина, герой)⁷, готское *vair* (человек, мужчина), немецкое *wer* (кто, который).⁸ Такая версия представляется правдоподобной, исходя также и из семантики обоих корней: герой осмысливается как средоточие силы и доблести, а также традиционно выделяется его охранительная функция.

1 Dictionnaire Étymologique de la Langue Grecque. P. Chantraine. Paris, 1983.

2 Dictionnaire Étymologique de la Langue Grecque. P. Chantraine. Paris, 1983.

3 Dictionnaire Étymologique de la Langue Grecque. P. Chantraine. Paris, 1983.

4 Лосев А.Ф. Арес. // Энциклопедия «Мифы народов мира» в 2-х тт. М., 2000.

5 Dictionnaire Étymologique Latin. M.Bréal, A.Bailly. Paris, 1891.

6 Dictionnaire Étymologique Latin. M.Bréal, A.Bailly. Paris, 1891, и также Chamber's Etymological English Dictionary. Ed. By A.M. Macdonald. N.Y., 1960.

7 Juret A. Dictionnaire Étymologique Grec et Latin. Macon, 1942.

8 Dictionnaire Étymologique Latin. M.Bréal, A.Bailly. Paris, 1891.

Общепринятым моментом является и представление о том, что герой рождается от брака бога (богини) со смертной женщиной (смертным мужчиной). Здесь, опять же, речь идет об с экстра-повседневном обосновании выдающихся качеств героя. Семантика *proξ* описывается также как «почетное качество (качество чести), (особый) дар человеческих (*homonibus*) качеств; тот, кто отличается доблестью (*virtutibus*). Так называются среди бессмертных боги и демоны, среди смертных же - герои и люди (*homines*),... которые магически наделены мужскими добродетелями (*virtutes masculas*)»¹. Кроме того, часто герой прямо «призван выполнять волю олимпийских богов на земле среди людей»².

Мы видим также, что в связи с героем отчетливо тематизируется также тематика смертности/бессмертия и смерти. Вообще смерть на войне до такой степени была семантически связана с героизмом, что Марциал мог написать: «Тот не по мне, кто легко добывает кровью известность; / Тот, кто без смерти славы достиг, - вот этот по мне». Слава же (*honor*), была неразрывно связана по смыслу с *virtus* и представляла собой именно награду за *virtus*. Герой мог получить бессмертие в награду за подвиги (как Геракл) или же сама слава (*honor*) могла послужить ему бессмертием. Во всяком случае, герой всегда оказывался в особенно сложном, напряженном отношении со смертью. Это было нечто большее, чем человеческая экзистенциальная позиция как таковая; в образе героя проявлялись особенно остро взаимоотношения великих деяний и смерти, памяти и забвения, физической смерти и силы деяний, которые должны пережить человека.

Следует отметить еще один немаловажный семантический нюанс *vir*: слово это противопоставлялось в латыни по своему значению более известному нам *homo*. ...Так, Цицерон отмечает в Тускуланских беседах: «*Marius rusticanus vir, sed plane vir, cum secaretur, vetuit se alligari... Et tames fuisse acrem morsum doloris idem Marius ostendit: crus enim allerum non præbuit. Ita et tulit dolorem ut vir: et, ut homo, majorem ferre sine causa necessaria noluit.*»³ («Марий – деревенский человек (*vir*), но истинный муж (*vir*); когда ему резали ногу, он

1 *Novum Lexicon Græcum Etymological et Reale*. Christiano Tobia Damm. London, 1833.

2 Мелетинский Е.М. Герой // Энциклопедия «Мифы народов мира» в 2-х тт. М., 2000. С. 295.

3 *Dictionnaire Étymologique Latin*. M.Bréal, A.Bailly. Paris, 1891.

запретил привязывать себя... И каковы при этом страдания, показал тот же Марий: другую ногу он резать уже не позволил. Так он выдержал сильную боль как истинный муж (*vir*); тогда же как (обычный) человек (*homo*) он еще большую боль без крайней необходимой причины принять отказался.»¹ (Нужно отметить, что тема мучительной смерти и/или претерпеваемых им невыносимых страданий часто была составляющей образа героя в античной мифологии и литературе.) Как можно видеть из этой цитаты, не всякий человек (*homo*) может называться истинным мужем (*vir*), но лишь тот, кто обладает необходимыми для этого качествами – доблестями.

Кроме того, различие может быть и не в чистом виде оценочным. В этой связи вызывает интерес, например, известная концепция «мужского дома» в греческой культуре, - когда юноши после обряда инициации в мужчин и до заведения семьи жили отдельно, в особых домах, - что обладало серьезным культурным смыслом. Энергия молодых людей, не нашедшая еще приложения (в рамках установившихся социальных отношений и в продолжении рода), рассматривалась в определенном роде как социально опасная, и «мужские дома» служили направлению этой энергии «в нужное русло», - которое было отнюдь не мирным. Именно в этих «домах» юноши упражнялись в воинских искусствах и принимали участие в войнах. Именно там более всего господствовало представление о мужских добродетелях как о высшем достижении, соединенное со свойственными юношескому возрасту стремлениями к тому, чтобы «стать настоящим мужчиной» во всех отношениях.

Возможно, что *vir* было связано с этими доблестями-опасностями, - и, следовательно, в еще большей степени, с возрастом социальной активности (в котором пребывали, в частности, обитатели «мужских домов»). Вероятно, не каждый человек (*homo*) претендовал на то, чтобы называться доблестным мужем (*vir*) на протяжении всей своей жизни в той же степени, в какой это было с ним в юном возрасте. Вероятно, понятие доблестного мужа (*vir*) несло в себе семантику социальной активности как некоторой постоянной причастности сфере именно публичной жизни.

Здесь нужно сказать также и о том, что *homo* этимологически родствен с *humus* (земля) (ср. с хтонической природой Ареса, о которой говорилось выше). Так, В.В. Иванов и В.Н. Топоров резюмиру-

1 Dictionnaire Étymologique Latin. M.Bréal, A.Bailly. Paris, 1891.

ют, что «плодотворящая функция земли отражена в общеиндоевропейском мифологическом мотиве человека, происходящего от земли (лат. homo)»¹. Это приводит нас и еще к одному аспекту различия. Столь демонстрируемая в понятии *vir* мужественность и потенциальность производит впечатление именно не примененной к продолжению рода. Homo – человек биологический еще и в том смысле, что он включен в жизненное чередование человеческих существ, он порожден и порождает, он живет в спокойном круговороте времени и жизни, – в то время как *vir* знаменует собой предельный, концентрирующий в себе все силы порыв, и стремление к (героической) смерти как к цели жизни. Здесь проглядывают едва ли не зачатки христианской телеологии, и не удивительно, что именно смысл *virtus* превратился затем в потенциальность в христианском понимании, – хотя для этого, как будет показано далее, ему все же пришлось претерпеть значительные семантические трансформации.

Однако же, сложность разграничивания *vir* и *homo*, видимо, в том и состоит, что до конца разделить эти понятия невозможно. Можно ли утверждать, что *vir* обозначает преимущественно социальный аспект соответствующего смысла, а *homo* – биологический? Во всяком случае такое суждение было бы довольно поверхностным. Например, образ Ареса свидетельствует о неразрывном соединении *vir* и *homo*, – начал агрессивного и хтонического, социальной семантики опасности доблести и одновременного ее почитания.

Наконец, в латыни существует целый ряд словообразований с использованием корня *vir-*. Так, *sēmi-vir* обозначает незрелого человека или животное мужского пола, и, кроме того, может употребляться для обозначения женоподобного мужчины. Образование же *trium-virī* обозначает представителей политической власти, тогда как *triumvirātus* – их собирательное обозначение. Корень этот обнаруживается в русском слове вира (плата за человека) и виртуоз (заимствовано из итальянского, об этом значении я буду подробнее говорить далее), немецком *wer* и т.д.²

Образование *virtus* представляет собой производную форму от *vir* и обозначает, согласно латинской грамматике, соответствующее качество. Латинское понятие *virtus*, уже включает в себе некото-

1 Иванов В.В., Топоров В.Н. Индоевропейская мифология. // Энциклопедия «Мифы народов мира» в 2-х тт. М., 2000.

2 Concise Etymological Dictionary of Latin by T.G.Tucker. Max Niemeyer Verlag / Halle (Saale), 1931.

рые из тех семантических аспектов, которые окажутся существенными и в современном понятии виртуальной реальности.

Согласно Латинско-русскому словарю, слово *virtus* имеет четыре значения, которые, скорее, нужно рассматривать как группы значений:

1. мужественность, мужество, храбрость, стойкость, энергия, сила, доблесть;
2. доблестные дела, героические подвиги;
3. превосходное качество, отличные свойства, достоинства, талант, дарование;
4. добродетель, нравственное совершенство, нравственная порядочность, душевное благородство;

В качестве примера к четвертому значению в словаре приводится изречение Цицерона «*Est virtus nihil aliud quam ad summum preducta natura*», что переводится там же как «Добродетель есть ни что иное как доведенная до совершенства (то есть, до полноты – Е.Т.) природа».

Следует добавить к приведенному лексикографическому описанию еще несколько штрихов. Так, некоторые этимологи указывают, что *virtus* может употребляться в значении «прямой грубой силы», усматривая пример такого использования в словах Корнелия Непота «*Siculus Dionisius cum virtute tyrannidem sibi peperisset*» («Несчастнейший Дионисий нашел свою погибель от силы тирана».¹), или Вергилия «*Dolus an virtus, quis in hoste requirat*» («Хитростью (коварством) или силой (*virtus*), смотря по тому, каков неприятель».) («Энеида»)². (Тут также возникает аналогия с Аресом.)

Одним из периферических значений могло быть применение *virtus* для описания неодушевленных предметов.³ И, наконец, было и еще одно значение, согласно которому *virtus* представало также и как забота, хорошая организация или устройство (чего-либо).⁴ Это последнее значение выдает технический аспект *virtus*, а периферическая «сделанность» *virtus* подлежала определенному сокрытию, что

1 Цит. по: Dictionnaire Étymologique Latin. M.Bréal, A.Bailly. Paris, 1891.

2 Цит. по: Dictionnaire Étymologique Latin. M.Bréal, A.Bailly. Paris, 1891.

3 Dictionnaire Étymologique Latin. M.Bréal, A.Bailly. Paris, 1891.

4 Ainsworth's Latin Dictionary improved and enlarged by the late Dr. Thomas Morell. London, 1816.

намечает уже фундаментальное сокрытие, лежащее в основе семантики *virtus* (подробнее см. далее).

В рамках лексико-семантического значения лексемы *virtus* и на ее основе развивается и активно используется абстрактное понятие, заключающее в себе существенную социальную значимость. Римские *virtutes* – воинские и гражданские добродетели – представляют собой существенный компонент социальной конструкции мира, каким он был для римского гражданина. Они представляют собой персонификацию понятия *virtus*, вместе с которым часто можно встретить понятие *honor* (честь, почестей), которые являли собой как бы закономерную ответную реакцию общества на чьи-либо доблести (*virtutes*). Так, честь (*honor*) зовется наградой добродетели (*virtus*) в том числе в «Никомаховой этике» Аристотеля.¹

О чем же говорит весь этот спектр значений? Каковы конститутивные особенности, которые определяют бытование смысла *virtus*? Представляется, что здесь мы имеем дело с понятием целостным, хотя и в достаточной степени развитым и семантически разветвленным. Отправным его пунктом является представление о различии между сущим и должным. Везде, где речь идет о нормативных конструкциях, подобное различие неизбежно лежит в их основе. Эта нормативистская семантика задает понятию его важную содержательную особенность: она постулирует недостаточность, неудовлетворительность той эмпирической реальности, в которую вписан языковой актор. Таким образом конституируется «недостаточность» также и самого актора, и, в конечном итоге, его мира в целом. Сущее и должное даны здесь таким образом что в них может быть увиден коррелят платоновского разделения реального и идеального. Однако в то же время они могут быть соотносимы с аристотелевскими категориями актуального и потенциального. В этом смысле можно говорить о «платоновской» и «аристотелевской» линиях конструирования смыслов в рамках понятий на основе корня *vir(t)*–.

Соединение двух семантических линий – «аристотелевской» и «платоновской» – в рамках одного этого понятия примечательно. Как будет показано далее, смысл корня *vir(t)*– определяется этим совмещением вплоть до настоящего времени. Применительно же к латинскому понятию *virtus* эти две линии являются образующими;

1 Цит. по: Dictionnaire Étymologique Latin. M.Bréal, A.Bailly. Paris, 1891.

они, таким образом, конструируют онтологический статус этого понятия. Статус этот своеобразен и неоднозначен. Благодаря такому совмещению *virtus* наделяется своеобразной семантикой, о которой нужно сказать прежде всего то, что она исключительно подвижна. Линии эти представляют собой, как я постараюсь показать далее, нечто вроде двух осей референции, связанных между собой, - таким образом, что семантические смещения относительно одной из них обозначают существенные изменения картины в целом. Каждое семантическое изменение приобретает в результате дополнительный масштаб, что оборачивается в конечном итоге дополнительным объемом и глубиной понятия, его существенной степенью важности для культуры в целом.

Эта двунаправленная подвижность смысла оказывается принципиальным семантическим компонентом этого корня как в латинском *virtus*, так и на протяжении всей дальнейшей истории корня. Благодаря этому своему свойству корень приобретает своеобразные степени семантической свободы, но также и механизмы семантического вуалирования, - поскольку дополнительный объем и глубина, сложное разноуровневое конституирование смысла неизбежно влечет за собой выдвигание на первый план понятия каких-то одних смыслов и маргинализацию других. Это означает, что наиболее актуализированные смыслы становятся декларируемыми, прочие же подлежат умолчанию. В случае же именно с *virtus* маргинализация одной из двух смысловых линий («платоновской» или «аристотелевской») означает сокрытие важной составляющей онтологического статуса понятия. (Неоднозначное соотношение *vir* и *homo* также участвует уже в конституировании этой двойственности.) Все это играет столь существенную роль в конструировании семантики понятия *virtus*, что и само значение корня оказывается в существенной степени состоящим именно в этой игре сокрытия-проявления смысла. Перейдем теперь к более детальному рассмотрению этого обстоятельства.

Те механизмы, которые предстают на первый взгляд лишь характеризующими смысл понятия *virtus*, при более пристальном рассмотрении оказываются для него также и смыслообразующими. В смысловом поле классической латыни эта фундаментальная уловка сокрытия намечена уже достаточно отчетливо. Тем не менее, здесь она еще не приобрела своей будущей силы и успешности сокрытия,

и позволяет обнаружить себя с большей легкостью, чем это будет возможным по отношению к более поздним родственным ей конструкциям.

Можно проследить теперь, каковым же оказывается значение, которое конструируется столь своеобразно в онтологическом отношении. Вернее сказать, можно рассмотреть, каким образом оказывается оно конституированным. Основная сема *virtus* может быть обозначена как «потенция (воля плюс возможность) к достройке природы до совершенства» (природа понимается здесь как повседневная эмпирическая данность реальности). В отношении социальном она относится, по большей части, к сфере гражданских и воинских добродетелей, и представляет собой конструкцию нормативной маскулинности.

Сущее и должное схватываются здесь в обоих смысловых аспектах – «платоновском» и «аристотелевском» - и образуют семантическую оппозицию на уровне повседневного значения слова. Нормативность означает, что должное обладает некоторыми качествами над-эмпиричности, - поскольку должное конституируется в этой связи как совершенство. Совершенство же едва ли может задаваться как всецело принадлежащее «ткани повседневности», эмпирической реальности.

Однако же, нормативность имеет и свою обратную сторону – предписательность. *Virtus* предстает нагруженным декларативным пафосом преобразования мира. Целью этого преобразования объявляется достижение должного в мире эмпирическом. Совершенство должно быть декларировано как принадлежащее иной реальности, отличной от повседневности в ее обыденности, - именно для того, чтобы оно могло состояться как факт повседневности. Должное (нагруженное семантикой идеального и потенциального одновременно) предстает здесь как нечто, что может быть достигнуто в эмпирической реальности. Здесь заслуживает особенного внимания момент декларативности. Он означает, что совершенство, будучи необходимым условием вполне конкретных повседневных дискурсов, должно – в целях сохранения единства и континуальности повседневной реальности – быть декларированным как дистантное по отношению к «неразвитой природе» - т.е., к этой самой повседневной эмпирической реальности. В этом и состоит компонент над-эмпиричности в семантике *virtus*.

Декларация эта не означает, таким образом, действительной телеологии выхода за пределы эмпирической реальности (например, в сферу идей или сферу потенциального). Напротив, она осуществляется с целью верификации и легитимации эмпирической реальности. Совершенство, таким образом, декларируется как вне-реальное или над-реальное путем утверждения его идеальности/потенциальности, - для того, чтобы оно могло при этом оказаться включенным в круг самых важных реалий повседневности. Сущее и должное помещаются здесь, таким образом, в единый континуум повседневной эмпирической реальности. Изречение Цицерона, которое приведено в качестве примера к четвертому значению в уже цитированной здесь словарной статье, подтверждает такое рассмотрение. *Virtus* – это некоторым определенным образом «развитая»,строенная реальность-данность.

Однако, декларативность, о которой идет речь, одновременно является завершающим элементом в конструкции онтологического вуалирования *virtus*: над-эмпиричность лишь декларируется, но декларируется обязательно. О включенности же понятия в эмпирический континуум реальности умалчивается именно для того, чтобы сделать возможной эту континуальность эмпирической реальности. Тем самым семантика понятия *virtus* приобретает отчетливую двойственность; она начинает описывать два различаемых онтологических плана реальности одновременно, в их совокупности; эта двойственность будет сопровождать семантику *virtus* вплоть до наших дней.

Итак, каковы же основные выводы, которые позволяет сделать латинское понятие *virtus* относительно особенностей, характеризующих конструирование его значения? *Virtus* содержит в себе разделение реальности на сущее и должное с постулированием последнего в качестве сложной над-эмпирически-релятивной конструкцией сугубо эмпирического смысла. Виртуальное декларируется как над-эмпирическое для того, чтобы оно могло состояться именно как факт реальности эмпирической. Сама эта декларативность является принципиальным моментом онтологического сокрытия.

Virtus совмещает в себе «платоновский» и «аристотелевский» варианты трактовки над-эмпирического. Это обстоятельство окажется существенно важным для дальнейшего повседневного и тер-

минологического развития корня, поскольку все позднейшие конструкции и интерпретации, как будет показано дальше, станут основываться на одном из этих двух вариантов трактовки. (Философия, таким образом, вполне поддается сокрытию, заключенному в семантике *virtus*, когда рассматривает, по преимуществу, смысл именно декларативного плана семантики этого понятия.) Тем важнее то, что одновременно это же обстоятельство означает также и возможность онтологической подвижности смысла виртуального (то есть, его возможности задавать два различных онтологических плана одновременно, постулируя при этом их различие и соотношение), - поскольку изначальная двойственность смысла конструкции обеспечивает ей в этом смысле дополнительные степени свободы. Затем, в свою очередь, эта двойственность онтологического статуса организовывается в виде скрытности (сокрытия, умолчания) виртуального, когда один из онтологических планов декларируется в качестве единственного, в то время как о втором (о «степени свободы») умалчивается для того, чтобы вся конструкция в целом имела смысл. Таким образом, семантика виртуального оказывается разделенной на две основные части: план декларации и план умолчания (сокрытия). Поскольку в разные времена соотношение этих смыслов в составе понятия виртуального оказывается различным, то можно говорить о тенденции избирательных онтологических сокрытий и умолчаний, которая характеризует смысл виртуального в целом.

Каковы бы ни были онтологические игры *virtus*, в классической латыни понятие это оставалось по преимуществу в едином поле эмпирической реальности, - более того, именно сохранение континуальности эмпирической реальности было целью онтологической двойственности смысла *virtus* на этом этапе. Декларируемая над-эмпиричность *virtus* не обладала, таким образом, самостоятельным онтологическим статусом в полном смысле. Позднее, с утверждением схоластической философии, ситуация эта существенным образом изменилась.

В средневековой латыни мы встречаемся уже с существенно преобразованным в христианском духе, - но, тем не менее, вполне узнаваемым понятием. *Virtus* обозначает здесь:

1. сверхъестественное существо, - ангела¹

1 A Glossary of Later Latin to 600 A.D. Compiled by Alexander Souter. Oxford, 1949.

2. «дела, которые демонстрируют силу», - то есть, по средневековым христианским понятиям, чудеса¹

3. «дела дерзновения», силу движения

4. (в форме *in virtute*) потенциально

5. воинство, войско

6. лекарство²

Здесь, кроме того, существовали еще *virtutificatio* (что означало демонстрацию или представление чудес, а также и усиление) и *virtutifico* (сильный, вооруженный силой (могуществом)).³

Что касается соотношения античной и христианской философии, традиция понятия *virtus* оказалась преемственной, - в том числе традиция собственно языковая, поскольку латынь продолжала играть ведущую роль в философском дискурсе. Приняв обозначенный в словарной статье вид, семантика виртуального оказалась востребованной в философии схоластики. Параллельно с этим, хотя и чуть раньше в хронологическом отношении, происходило исчезновение *virtus* из повседневного языкового обихода. Сам корень *vir(t)*-оставался употребительным в европейских языках. В отдельных европейских языках трансформировались его значения, - которые, например, уже не коррелировали в лексическом отношении с конструкциями нормативной маскулинности и т.д.

В то же время в философии схоластики латинское *virtus* переживало то, что можно назвать собственно философской терминологизацией. Виртуальное и виртуальность оформлялись здесь как категории, которые могут быть названы одними из существенно важных для философии схоластического направления (нужно отметить, что и в своем новом обличье корень *vir(t)*-оказывался, таким образом, среди центральных понятий соответствующего дискурса).

Аспект совершенства оказался соотнесенным теперь с христианским Богом, а декларируемая над-эмпиричность, служившая до сих пор элементом конструирования эмпирической реальности, стала, в свою очередь, выглядеть иначе в свете новых представлений о трансценденции. «Платоновская» семантика идеального в составе *virtual* коррелировала теперь с, так сказать, технической стороной Божьего замысла – творения «по образу и подобию» (одно-

1 A Glossary of Later Latin to 600 A.D. Compiled by Alexander Souter. Oxford, 1949.

2 A Glossary of Later Latin to 600 A.D. Compiled by Alexander Souter. Oxford, 1949.

3 A Glossary of Later Latin to 600 A.D. Compiled by Alexander Souter. Oxford, 1949.

временно техничность эта приобрела особое значение, о чем речь пойдет позже), а также и «повседневными» перформативными аспектами явления или демонстрации чудес.

Семантика же потенциального оказалась связанной с обоснованием самого Божьего замысла о мире, - замысла творящего. Она также, в свою очередь, получила «сниженный план» в виде представлений о добродетели как сфере теперь уже прежде всего духовной силы и духовного совершенства. В результате античный аспект потенции как силы и могущества, осуществляющегося в реальности, трансформировался в христианский аспект потенциальности как возможности, о которой достаточно сказать, что она имеется. Различие между тем, что называется потенцией в античном понимании и тем, что является потенциальным в представлении культуры христианской может быть также проиллюстрировано соотношением первой со значением, которое выражает английское *can* (выражает: 1) объективную возможность мочь, быть в состоянии; 2) умение, способность уметь, мочь; 3) моральное право быть вправе, иметь право, мочь), второй же – с тем, что может быть проиллюстрировано английским *may* (выражает: 1) предположение, вероятность, возможность (например, «*he may have lost his way* — возможно, он заблудился»); 2) сомнение, неуверенность (например, «*it may have been true* — может быть, это и так, возможно, что так и было»); 3) (тк. *past*) укор (например, «*you might have killed me!* — ты меня так и убить мог!»); 4) (тк. *past*) предложение в вежливой форме (например, «*you might try writing to him* — надо было бы попробовать написать ему»)¹. В самом общем виде, *can* связано с объективной возможностью чего-то, а *may* – с разрешением, отсутствием запрета на что-то, позволением чего-то. Соответственно, если я скажу, что *can* оказывается возможностью физической, а *may* – социальной, позволенностью, такое соотношение представит собой несколько упрощенную трактовку дела, - однако же, оно даст представление об том различии, о котором идет речь.

Категория потенциальности в таком понимании лишний раз свидетельствует о том, что христианская идеология в значительной степени претендует на всецелое «определение» человека, на то, чтобы учитывать и контролировать не только его дела, но и его по-

¹ Новый Большой Англо-русский словарь в 3-х т. П/ред. Ю.Д. Апресяна. М., «Русский Язык», 1993-1994 гг.

мыслы. Потенциальное – это прежде всего то, что подлежит оценке, – до и вне своей актуализации. Оно означает тотальную и тоталитарную прозрачность реальности, расширившуюся до крайней степени. Это взгляд распространен в западном богословии по сию пору. Так, несколько лет назад Ватикан объявил о своем осуждении «виртуального» секса, объясняя это вполне традиционным аргументом о том, что грех, совершаемый лишь в мыслях, тем не менее является грехом.

Именно в схоластической философии берет свое начало представление о том, что виртуальное постулирует некую действительно отдельную реальность или другую реальность, оказавшееся впоследствии столь устойчивым, и широко распространенное по настоящий момент. В этих условиях раздельность реальностей явилась не только способом обоснования христианского абсолютистского совершенства, но и попыткой человека – возможно, неосознаваемой, – укрыться от тотализирующего захвата христианской идеологии (что, в свою очередь, заложило основы для понимания виртуального как эскапистской практики и техники).

Однако же, вместе с тем в схоластическом значении *virtual* отчетливо просматриваются и прежние, античные компоненты семантики. Собственно слово *virtus* означает ни что иное как святость святого (как раньше оно обозначало героизм героя). «Святость как проявление сверхъестественных способностей и силы святого (*virtus*), с одной стороны, была знаком божественной избранности и милосердия, божьим даром, с другой – результатом личных усилий святого. На протяжении средневековья следование самым суровым формам личной аскезы служило своего рода индикатором избранности и обладания сверхъестественной силой. [...] В эпоху высокого средневековья [...] святость [...] приобретает преимущественно этический смысл – она отражает полноту личных достоинств индивида.»¹ Мы видим, что и содержательное наполнение понятия святости перекликается со смыслом античного понятия героизма: в обоих случаях подчеркивается избранность героя, связанная как с божественным даром, так и с личными достижениями («полнота личных достоинств индивида»), а также принадлежность героя одновременно двум мирам: земному и божественному (ср. с грече-

¹ *Парамонова М.Ю.* Святые // Словарь средневековой культуры. П/ред. А.Я. Гуревича. М., 2003. С. 471.

ским мотивом рождения героев от брака земного мужчины и богини или земной женщины и бога). Общим для понятий *virtus* античного и схоластического периодов является и мотив смерти как героя, так и святого, особая роль этого события в конституировании как героизма, так и святости. Так, культ святых был во многом культом мучеников, мощей, - т.е., мертвых, и сама суть как героизма, так и святости во многом связывалась именно с претерпеванием сверх-мучений.

Соответственно, о виртуальном в более широком смысле в приведенной статье из словаря средневековой латыни говорится также именно как о действенном и эффективном, обладающем эффективной силой воздействия. Если касательно ангелов или святых еще можно трактовать эту эффективность в исключительно духовном плане (при том что чудеса подразумевали все же именно физические, видимые результаты), то относительно лекарства или войска нельзя этого даже предположить. Тем не менее, в схоластической латыни корень слова перестает угадываться как *vir-*; теперь он принимает вид *virt-*, что лишний раз подтверждает происходящие с ним существенные семантические изменения. Прежде всего, круг значений корня существенно расширяется и подвергается дальнейшему абстрагированию.

Это семантическое изобилие в пределах одного понятия привело к закономерному семантическому смещению - и, в конечном итоге, путанице. Онтология *virtus*, превратившееся в *virtual*, теперь уже не организовывалось с той четкостью, которая была присуща античной эпохе его бытования. Конструирующее онтологию этого понятия сокрытие (умолчание), бывшее его конститутивным элементом и в то время, теперь также несколько видоизменилось: наряду со смыслообразующей функцией оно приобрело черты формального обслуживания семантического беспорядка и смысловой противоречивости. В этой связи получили существенное развитие и механизмы, техники конституирования онтологического сокрытия.

Стремительное расширение семантического спектра *virtual* в средневековой латыни означало еще и то, что время более или менее определенно постулируемых бинарных смысловых оппозиций в пределах этого понятия прошло. Схоластика занята разнообразным и разноуровневым комбинированием, сопоставлением и оппо-

зационированием различных семантических элементов, которые теперь заполняют семантическое пространство понятия.

Так, например, Фома Аквинский организует это понятие как более или менее близкое к античному. Он и употребляет еще именно *virtus*, а не *virtual*, как будет уже у Николая Кузанского, - и не случайно, поскольку Фома Аквинский не занимается адаптацией этого слова в контексте специфически богословском, как Николай Кузанский, а использует его при рассмотрении наследия Аристотеля, при рассуждении о смешении элементов, одной из важных проблем схоластической философии.¹ Проблема смешения элементов была связана с вопросами о том, являются ли смеси соединением отдельных компонентов, элементов в сущностном отношении или элементы смеси приобретают некое новое, единое качество, - как в том, что касается сущности, так и в том, что касается формы, - что, в конечном итоге, представляют собой смеси и т.д., - проблематика, исходящая из натурфилософских сочинений Аристотеля. Фома Аквинский считает, что в смеси присутствует только одна субстанциональная форма - форма смеси. Однако же, сами первоначальные компоненты, элементы, все же присутствуют в смеси, и именно их присутствие в ней характеризуется как виртуальное. Это означает, что элементы сохраняют свою способность действовать определенным образом, - то есть, здесь речь идет о некоей регрессивной потенциальности, обращенной в прошлое. Эта трактовка виртуального основана на работах Аристотеля в латинском переводе и сохранила поэтому как основную сему - потенциальность в античном понимании этого термина (которая приблизительно соотносится с *cap*, возможностью в физическом смысле, - см. выше), а не потенциальность в христианском понимании (приблизительно соотносимую с *tau*, возможностью в смысле социальном), которую можно трактовать как потенциальность прогрессивную, обращенную, прежде всего, в будущее.

В работах Николая Кузанского находится уже иная трактовка виртуального. Здесь разросшаяся к этому времени лексическая семантика *virtual* представлена вполне отчетливо, - и в том, что касается ее обширности, и в тех возможностях, которые она предоставляет для новых организаций этого семантического поля внутри себя. Уже тогда понятие это, в силу своих особенных качеств, ока-

1 Фома Аквинский. Сумма теологии // Антология мировой философии. М., 1969.

зывалось действительно удобным материалом для организации новых дискурсивных единиц в философии. Проще всего было бы утверждать, что Николай Кузанский рассматривает виртуальное прежде всего как потенциальное. Однако, сказать так – означало бы не сказать почти ничего, поскольку тот опыт лексико-семантической организации, который представлен в работе Николая Кузанского, гораздо более богат и ярок, чем была бы простая синонимизация потенциального.

Античное понимание *virtus* представлено в работе Николая Кузанского замечательно отчетливым образом. Оно постоянно «просвечивает» через понимание схоластическое (символизирующее) и образует с ним сложное семантическое сплавление. (Любопытно отметить, что результаты такого сплавления на уровне стилистическом окрашиваются в восторженные тона и не отмечены стремлением к строгой определенности. Учитывая, что таковы могли быть и чувства Николая Кузанского по отношению к Богу, а также и множество других особенностей схоластического дискурса, отмечу все же, что такая стилистика и сам подход удивительно напоминают уже общую тональность современного нам дискурса о виртуальной реальности.)

Семантика *virtual* оказывается организованной у Николая Кузанского в виде троичной конструкции. На самом низшем, эмпирическом уровне он выделяет факты или явления эмпирической природы, в качестве примера которых он рассматривает дерево. Актуальное состояние красивого дерева с пышной кроной описывается Кузанским как созерцаемое «телесными очами». В случае же, если мы пытаемся, вслед за Н. Кузанским, увидеть, в чем состоит начало этого столь эмпирически-прекрасного дерева, мы попадаем на следующий уровень мироустройства. Здесь всякое семя дерева виртуально содержит в себе конкретно-эмпирическое дерево, - а также и все возможные эмпирические деревья. Виртуальное, опять же, осмысливается здесь как соединение потенции (в античном смысле) и образа почти что совершенно в «платоновском» духе, - с той разницей, однако, что образ оказывается лоцирован в семени и увиден как потенция, «семенная сила» этого семени, - то есть, совершается перенос от осмысления потенциальности в регрессивном духе к её прогрессивному видению.

В этом новом качестве перед нами оказывается виртуальный образ, как он может быть понят на основании работы Н. Кузанского. Это образ порождающий, образ-семя, наделенный «семенной силой». Конкретно же эмпирическое дерево является, таким образом, развертыванием этой семенной силы. В таком изложении отчетливо видится, однако, неизбежная неполнота или, точнее сказать, принципиальная уязвимость такого развертывания, - как его неспособность исчерпать эту «семенную силу» в каждом конкретном-эмпирическом случае. С этим коррелирует и соответствующая ограниченность «силы семени» как таковой, - и далее Николай Кузанский переходит к рассмотрению силы абсолютной, какой видится ему христианский Бог. Именно здесь осуществляется та фигура лукавства применительно к онтологической конструкции понятия, о которой я уже упоминала выше. Бог постулируется как абсолютная сила всех сил. На уровне стилистики текстуального изложения проводится несомненная аналогия соотношения между богом и семенем и рассмотренного уже соотношения между семенем и деревом. Дерево обозначается как развертывание семенной силы, а семя - как развертывание абсолютной, всемогущей силы. На уровне же содержательном, однако, такая аналогия невозможна.

Бог, таким образом, не называется уже виртуально содержащим в себе все сущее; семантика потенциального в составе виртуального приобретает здесь уже иной вид. Христианский Бог схоластов едва ли может быть назван «семенной силой всех сил» или, к примеру, «всех семян», - по крайней мере, в исключительно декларативном плане. Поэтому здесь категория виртуального как образа-семени уступает место представлению об образе, которое соединяется теперь с семантикой истинности. «Стало быть, - пишет Николай Кузанский, - дерево в тебе, боге моем, есть сам ты, бог мой, и в тебе истина и прообраз его бытия; равным образом и семя дерева в тебе есть истина и прообраз самого себя, то есть прообраз и дерева, и семени. Ты истина и прообраз».¹

Потенциальность в античном понимании (как *can*) заменяется на христианскую (как *tau*) трактуемую в своем высшем выражении как абсолют, то есть - как истинность, и составляет, в соединении с семантикой образа, содержательную основу для понятия про-

¹ Николай Кузанский. О видении Бога. // Кузанский Н. Сочинения в 2-х томах. М., 1980. С. 47.

образа как единого изначального образа всего сущего, - и, вместе с тем, основу также и для христианского понимания потенциального. Эта потенциальность базируется лишь на постулировании необходимости развертывания прообраза, в то время как энергетическое, а главное – волевое объяснение этого развертывания элиминируется из понятия. Потенциальность, понимаемая таким образом, оказывается обездвиженной в обосновательном отношении, - а, следовательно, и в отношении содержательном. Потенциальность в античном понимании как движение, превращенная в декларируемую потенциальность неподвижной вечной истины, однако, все же существенно двусмысленна. К тому же, в языке еще живы значения эффективности, воздейственности того, что обозначается как *virtus* (см. выше значения, связанные с лекарством (то, что помогает) и чудом, - оно оказывается манифестацией потенциальности в античном духе, из которой элиминированы причинно-следственные связи, вернее сказать, теперь, в этом новом контексте, о них приходится умалчивать).

Николай Кузанский старается ограничить – прежде всего на уровне лексическом – виртуальное сферой соотношения семени и дерева. Невзирая на то, что он рассматривает соотношение Бога и семени как, по сути, подобное же, он хочет обязательно уйти от этой аналогии хотя бы на уровне понятийном. Однако, сделанная им для этого семантическая замена не слишком помогает ему в этом, - поскольку привносимая сема истинности является в качестве семантического компонента *virtual* старательно измененным вариантом семы потенциальности в античном понимании. Однако, по сути, замена эта не способна все же вывести описываемое Кузанским соотношение Бога и семени дерева за рамки концептуального содержания *virtual*. «Куда ты привел меня, Господи?» - восклицает здесь Николай Кузанский, поскольку, невзирая на всю предпринятую им замену категорий, Бог оказывается все же, по сути, «семенной силой всех семенных сил», хотя Николай Кузанский и не артикулирует этого вывода. Непроизнесенный этот вывод является будто бы результатом увлечения Николая Кузанского красивой аналогией на уровне стилистическом; то есть, его «приводит» к этому сама логика понятия, и, таким образом, логика языка.

Итак, в трактовке понятия *virtual*, осуществленной Николаем Кузанским, с новой силой организуется онтологическая разнопла-

новость теперь уже в отношении *virtual*, а также и принципиальность его конструирования на основании этой фигуры умолчания, - когда декларируется лишь часть значений, - в то время как остальные компоненты смысла остаются фактически столь же важными для смыслообразования этого понятия в целом.

Очевидно, что *virtus* или *virtual* не является в схоластике строго устоявшимся понятием. История его является, скорее, повседневнo-лексической, чем терминологической, и на всем ее протяжении происходят случаи его конкретного авторского терминологизирования, которое осуществляется на основе лексического значения, опирается на выделение его отдельных сем, и сопровождается, как видно, процессами формообразования. Вплоть до наших дней виртуальное существует именно так, на границе терминологизации, - всегда авторской и окказиональной.

Такая «граничная» терминологизация часто – хотя вовсе не всегда - релятивна по отношению к понятию потенциального. Однако даже в том случае, когда такая релятивность присутствует в том или ином конкретном понятии, она далеко не исчерпывает это понятие в семантическом отношении. Напротив, эта релятивность будто бы служит охранительным механизмом виртуального, элементом того самого вуалирования смысла, который изначально присутствует в составе семантики *virtus*, и со временем становится выраженным во все большей и большей степени, приобретая все большее конститутивное значение применительно к смыслу виртуального в целом.

Схоластическое *virtual* выдвигает понятие потенциального в качестве такого охранительного механизма – в качестве того, что декларируется как носитель смысла. Такой ход вообще становится возможным и осуществляется именно благодаря разнице трактовок потенциального у различных схоластических философов. Эта ситуация оказывается исключительно благотворной для осуществления того семантического размытия, которое должно характеризовать репрезентацию смысла виртуального в декларативном отношении. В современных понятиях виртуального и виртуальной реальности, - то есть, в самой некритичности их употребления и внешней десемантизации, – обнаруживается крайняя степень этого семантического размытия, которое на уровне философского дис-

курса по-прежнему релятивно к понятию потенциального (при принципиальном умолчании о содержании этого понятия).

Таким образом как *virtus*, так и, впоследствии, виртуальное, всегда сохраняет свою ключевую особенность – онтологическое умолчание или сокрытие об онтологии (онтологическом статусе), – на основании которого заново организуется всякий раз его терминологическое значение. На основании этого можно сделать вывод о том, что постоянное нахождение виртуального на границе философской терминологизации – что прослеживается в соответствующих дискурсах любого времени – не является результатом небрежности или невнимания мыслителей к этому понятию. Скорее, положение это закономерно и объясняется особенностями самого понятия, которое не может быть увидено в отрыве от своеобразной истории своей семантики и онтологического статуса.

Новое Время внесло свои акценты в конструирование понятия виртуального. Теперь схоластическое значение *virtualis* оказывается вначале дискредитированным, а затем и слегка забытым. При этом повседневные значения корня *virt-* продолжают существовать и развиваться в живых европейских языках. Значения эти усложняются и обрастают новыми смыслами; они также дифференцируются, так что к концу XVIII в. можно видеть уже существенные различия в значении корня *virt-* в различных европейских языках.

В XVII – первой половине XVIII вв. языком философии и науки в Европе является французский. Согласно Словарю Французской Академии (создан в 1751–72 гг., я воспользовалась повторным изданием 1878 г.),¹ лексемы с корнем *virt-* весьма широко представлены именно во французском языке того времени и обладают здесь существенно развитой по сравнению со схоластической латынью системой значений. Мы встречаем здесь *virtualité* – (n) и *virtuel, elle* (adj), а также *virtuellement* (adv). Первые два значения помечены как дидактические (*didactique*), – схоластическое значение уже становится в них устаревшим. О первом из этих двух слов говорится, что оно обозначает «качество того, что виртуально (*virtuel*)». Второе же трактуется как «то, что (существует) единственно как сила, могущество (*en puissance*), но без актуального эффекта». В качестве примеров к этому значению приводятся «виртуальная теплота» (*chaleur virtuelle*) и «виртуальное намерение» (*intention virtuelle*).

1 Dictionnaire de L'Académie Française. Ed. 7, vol. 2. Paris, 1878.

Что же касается третьего значения – наречия виртуально (*virtuellement*) – оно приводится в Словаре без пометы дидактический. Тем не менее, эта словарная статья содержит отсылку к предыдущей – *virtuel, elle* (adj) – и объясняется как «виртуальным способом» (*d'une manière virtuelle*). «Виртуально, – поясняется дальше в словаре – это то, что противоположно по значению формальному (*Formellement*) и актуальному (*Actuellement*)». Любопытно, что примером к этому значению служит уже знакомое нам по работе Николая Кузанского метафорическое объяснение (в Словаре оно приводится, однако, без ссылки на автора): «Желудь виртуально содержит (*renfermé*) в себе дуб».

Возможно, приведенные здесь сведения о семантике слов с корнем *virt-*, отраженные в Словаре Французской Академии, не выглядят на первый взгляд как «существенное расширение семантики схоластических понятий». Однако, они демонстрируют, каким образом средневековое латинское значение было воспринято французским языком уже Нового Времени. Здесь намечаются несколько линий интерпретации виртуального и категории виртуальности в их преемственности от схоластической латыни до языка нашего времени, – но линии эти намечают также и расхождения с предшествующей традицией, новые пути развития значений виртуального.

Семантика потенциальности в составе *virt-* приобретает во французском языке акцент силы и могущества. Таким образом, здесь будто бы намечается возвращение к античному *virtus*, – однако, французская сила XVIII в. так же не равна значениям античного *virtus*, как и христианская потенциальность. Основное же отличие этой силы от античного понимания *virtus* состоит в том, что теперь эта сила не нагружена больше той многочисленной семантикой доблестности и героичности, как это было в античности. Семьи воинской доблести и войны – и славы, и смерти на войне, – теперь уже не преобладают в значении *virt-*. От всего этого осталось теперь лишь понятие силы. Это – сила в понимании повседневном и природном, в которой нет уже ничего также и от «ангельской» умоэри-тельной потенциальности, – это снова более *can*, чем *may*. Однако, в отличие от античного *virtus*, понятие это уже не конституируется в виду трансцендентно легитимированной нормативности. В скором времени именно это значение силы ляжет в основу научного, физического понимания силы.

Пока же внутри корня *virt-* оформляется и нарастает новое противоречие, новое взаимоисключение смыслов: схоластическое «без актуализации» оказывается по-новому соединенным с понятием силы как действенности, эффективности. В этой связи очень интересно приведенное противопоставление виртуального - формальному, - проводимое даже прежде, чем традиционное схоластическое оппозиционирование виртуального по отношению к актуальному. Такая оппозиция является в Словаре несомненным моментом семантической новации, и конструируется именно в связи с новой трактовкой понятия силы. Теперь виртуальное обозначает неформальность как «живое», эмпирическое действие, - в противоположность тому, что объявляется могущественным, но так и не являя свое могущество в мире эмпирическом. Это – вердикт, вынесенный Новым временем схоластической трактовке, - и, вероятно, схоластической картине мира в целом.

Как следствие такого поворота, в составе семантической основы *virt-* появляется новое значение, которое, тем не менее, является продолжением «платоновской линии», - разумеется, существенно переосмысленное в новых условиях. Значение это можно обозначить как «конституирование в виду условности», - теперь уже открытое признание того, что виртуальное имеет своей основой существенное умолчание, - но также и репрезентирование чего-то иного взамен умалчиваемого. Теперь уже и из самого лексикографического описания очевидно, что виртуальное противопоставляется формальному, то есть – декларируемому.

Что же касается старой, схоластической семантической традиции, то в составе лексемы Нового времени она оказывается сведена к понятию потенциального (и задается как оппозиция к актуальному). Почти забыты те собственные сложности и подводные течения, которые конституировали сложность и глубину схоластического *virtualis*. Сама эта сложность видоизменилась по содержанию, - но, тем не менее, факт ее представленности, а также та онтология понятия, которую она задает, остались неизменными и в обновленном значении. Именно поэтому схоластическая семантика *virtualis* служит в значении лексемы Нового времени целям конституирования онтологического сокрытия.

Кроме того, в бытовании *virt-* в эпоху Нового времени есть и еще один существенно важный смысловой нюанс: схоластическая

латынь не была живым языком в полной мере, - даже если ученые монахи и пользовались ей для целей повседневной коммуникации. Тем не менее, даже в этом схоластическом языке корень *virt-* сохранял свою граничность по отношению к терминологизации; его значение балансировало на грани термина и слова. В Новое время корень *virt-* по-прежнему прочно занимает это место на границе; теперь уже традиция живого повседневного языка постоянно опосредует ученое значение и удерживает его от терминологизации в полном смысле. Все это происходит не случайно: смысл виртуального таков, что он избегает окончательного логического прояснения и формализации; он может существовать лишь тогда, когда одно просвечивает в нем сквозь другое, и механизмы сокрытия получают возможность осуществляться.

Применение *virt-* в собственно философском дискурсе того времени также демонстрирует эту принципиальную граничность. Виртуальное оказывается одним из важных понятий философии Лейбница. (Нужно отметить, что Лейбниц написал свою работу, о которой пойдет речь, на основании своих записей, сделанных на французском языке.) «Новые опыты о человеческом разумении» создаются как осмысление переписки с Локком, - в форме диалога между двумя персонажами, в которых можно увидеть носителей идей Локка и самого Лейбница. Речь идет о принципе врожденности идей, - его возможности или невозможности. Локк является приверженцем теории просветительской теории *tabula rasa*. Лейбница же занимает исследование того, как возможно, не признавая «теорию припоминания» в ее традиционном, «платоновском» виде, - не согласиться все же и с вариантом *tabula rasa*. Ему нужно нечто среднее, промежуточное, - и он находит такую середину, используя понятие виртуального. Он пишет:

Ф и л а л е т: ... Неужели можно утверждать, что самые сложные и глубокие науки врождены?

Т е о ф и л: Их актуальное знание не врождено, но врождено то, что можно назвать потенциальным (*virtuelle*) знанием, подобно тому, как фигура, намеченная прожилками мрамора, заключается в мраморе до того, как их открывают при обработке его.¹

¹ Лейбниц Г-В. Новые опыты о человеческом разумении автора системы предустановленной гармонии // Лейбниц Г-В. Соч. в 4-х томах. М., 1983. С. 88.

Итак, душа знает все виртуально... Возможно, что вернее было бы перевести тезис Лейбница так, как его и переводят обычно: «Душа знает все потенциально». В чем же здесь дело? Не в одних лишь транслитерационных тонкостях... Сделав именно виртуальное столь важным понятием своих рассуждений, Лейбниц сказал и больше, и меньше, - чем можно понять, если перевести *virtuelle* как «потенциально».

Несмотря на центральность понятия виртуальный в тексте Лейбница, оно и здесь оказывается на той же самой границе терминологизирования, как и во всех случаях его употреблений в терминологизированном смысле. Лейбниц не приводит никакого четкого определения, никакой сколько-нибудь отчетливо выраженной тематизации слова именно в качестве понятия философского. (И это при том, что речь идет о Лейбнице, логике и математике по складу ума, который мечтал «сделать философию точной наукой». Дело, стало быть, отнюдь не в небрежности.) «Просто слово» употребляется как просто слово, или, в лучшем случае, как метафора, - при том, что та понятийная нагрузка, которая действительно на него возлагается, оказывается всякий раз весьма существенной. Слово виртуальное употреблено Лейбницем едва ли не только в этом фрагменте. Исполнив столь ключевую роль, оно таким образом остается как будто бы вне текста, оно ускользает, и глубины двойных смыслов, - может быть, нежелательные для Лейбница в этом контексте, - просвечивают сквозь конкретно-текстуальное употребление этого слова.

В дальнейшем изложении Лейбниц оперирует, в основном, примером с прожилками мрамора, а слово виртуально почти исчезает из его рассуждений. Это, конечно же, не случайно - ведь виртуальное не приравнивается только лишь к потенциальному (по крайней мере - без дополнительных пояснений), и это должно было ощущаться Лейбницем, - который, хотя и не был носителем французского языка, но знал его хорошо, писал свои произведения по-французски и провел в Париже достаточно долгое время (1672-1676 гг.). Пример с прожилками мрамора связан именно с виртуальным гораздо более, нежели с собственно потенциальным, - как мы увидим далее, когда будем говорить о конституировании виртуальной реальности.

Французский язык, как видим, оказался прямо-таки «родным домом» виртуального. Именно в этом языке корень *virt*- продуцировал богатую и разветвленную систему значений. В дальнейшем, с развитием точных наук, система эта пополнилась еще и терминами механики и физики, - первоначально также именно здесь, во французском языке. Так, в новой редакции Словаря Французской Академии (1876 г)¹ находятся, вдобавок к полностью приведенной статье из прежнего издания, также и сведения о том, что в качестве термина механики виртуальное обозначает «то, что возможно, даже если ничего не известно (заранее) о его возможной реальности (реализации, в будущем)» (*qui est possible, sans qu'on préjuge rien sur sa réalité*). Отдельно в Словаре приводится и физический, научный смысл виртуального. В этом качестве оно трактуется как «виртуальное пространство зеркала, линзы, то, что определяется пересечением геометрических продолжений лучей света» (*le foyer virtuel d'un miroir, d'une lentille, est celui qui est déterminé par la rencontre des prolongements géométriques des rayons lumineux*), - то есть, речь идет об отражении или проекции. (Здесь нужно обратить внимание на то, каким образом снова переплелись и переакцентировались «аристотелевская» и «платоновские» линии конструирования смысла слова. Именно механизмы сокрытия делают каждый раз возможной эту переорганизацию смысла.)

Мы видим, что во французском языке доминирующей семьей *virt*- является корреляция его именно с мужественностью. Причем, если христианство, заимствуя *virt*-, сделало акцент на добродетелях духовных, то повседневный французский язык представляет нам другую крайность – он акцентируется на мужественности как, прежде всего, телесности. Рядом с *virtuel* и прочими словами из этой лексической семьи в Словаре помещены и однокоренные *viril* (переводимое как мужской) и *virilement* (по-мужски, с силой).² Момент отнесенных к мужскому полу социально значимых (например, военных) доблестей оказывается здесь лишь едва намеченным, - постольку, поскольку *viril* имеет отношение к социальной конструкции маскулинности. Однако, телесность французского *virtuel* предстает утратившей если не нормативность то, во всяком случае,

1 Dictionnaire de la Langue Française. Abrégé du Dictionnaire de E.Littré de L'Académie Française. Par A. Beaujean. Paris, 1876.

2 Dictionnaire de la Langue Française. Abrégé du Dictionnaire de E.Littré de L'Académie Française. Par A. Beaujean. Paris, 1876.

связь с совершенством, которая сохранялась до сих пор и в античном *virtus*, и в схоластическом *virtutalis*, - и таким образом, не наследует в полной мере семантики нормативности совершенства. Тем не менее, эта мужественность и телесность *virtuel* остаются до поры скрываемым семантическим компонентом в дискурсе философском, где декларируется пока что схоластический смысл понятия. Очередной «переворот» значения уже совсем близок.

Преимущественная телесность французского *virtuel* нашла через некоторое время отклик и в философии. Речь идет о работе Бергсона «Материя и память», где понятие виртуального снова употребляется в философском смысле. Не будет уже сюрпризом, что и здесь очевидна та же граничность терминологизации, которая сопровождала философскую карьеру *virtus* и прежде.

В трактовке Бергсона происходит очередная перестановка онтологических акцентов внутри понятия виртуального. Со схоластическим употреблением здесь соединяется – и это выглядит совершенно естественным – традиция современного и родного Бергсону повседневного французского языка. Результатом соединения является критерий телесности, который положен теперь в основу различения виртуального и актуального, - а именно такую понятийную оппозицию проводит Бергсон: «Расстояние, отделяющее наше тело от воспринимаемого предмета, - пишет он, - таким образом, действительно показывает большее или меньшее приближение опасности, большую или меньшую близость исполнения желаемого. Вследствие этого наше восприятие предмета, отличного от нашего тела, отделенного от него промежутком, никогда не выражает ничего, кроме виртуального действия. Но чем меньше становится расстояние между этим предметом и нашим телом, другими словами, чем опасность становится страшнее или обещание непосредственнее, тем более виртуальное действие стремится превратиться в действие реальное. Дойдите теперь до последнего предела, предположите, что расстояния уже нет, то есть что воспринимаемый предмет совпадает с нашим телом, другими словами, что наше собственное тело становится предметом восприятия. Тогда это совершенно особого рода восприятие будет выражать уже не виртуальное, а реальное действие: в этом и состоит аффективное чувство»¹.

1 Бергсон А. Материя и память. Собр. Соч. в 4-х т. Т.1. М., 1992. С. 192.

Виртуальное означает в работе Бергсона разрыв протяженности мира, совершаемый на основе критерия телесности, - разрыв, который определяется как наличие/отсутствие аффективного чувства. Категория виртуального играет здесь ключевую роль в трактовке роли тела в возникновении аффективного ощущения. «Наше восприятие, - пишет Бергсон, - предмета, отличного от нашего тела, отделенного от него промежутком, никогда не выражает ничего кроме виртуального действия»¹. Бергсон рассматривает виртуальное как возможное – однако же, очевидно, что значение это коррелирует как со схоластическим, так и с повседневным пониманием *virtuel* во французском языке. Компонент телесности выступает в значении на первый план и организует это значение таким образом, что виртуальное получает значение не-прикасающегося, принципиально дистантного по отношению к телу. Однако, поскольку телесность в этом значении не связана более с совершенством с прежней отчетливостью, она оказывается декларированным критерием для различения актуального и виртуального просто как таковая, «сама по себе». И в этом смысле некоторые моменты в рассуждении Бергсона показывают, что не все столь однозначно с отождествлением виртуального и потенциального в его работе даже на самом декларативном уровне. Так, если в предыдущей традиции – а особенно в современном Бергсону французском языке – телесность была характеристикой виртуального (вернее, виртуальное определялось через некую высшую, совершенную телесность), то у Бергсона, как раз напротив, телесность стала всецело относиться к актуальному.

Однако, смысл виртуального всегда организуется не только с участием «аристотелевской», но также и «платоновской» семантической линии, которая, в свою очередь, проблематизирует прежде всего принадлежность виртуального эмпирической, наличной реальности (трактуемой в том или ином ключе). Бергсон косвенно переоформирует, таким образом, реальность как нечто, что может быть верифицировано прежде всего физическим ощущением. В результате он получает еще одно сложное, ускользающее понятие виртуального, и на дальнейшем протяжении работы, цитированной выше, отнюдь не обозначает это понятие как ключевое, - точно так же, как это произошло в свое время и у Лейбница. У Бергсона вир-

1 Бергсон А. Материя и память. Собр. Соч. в 4-х т. Т.1. М., 1992. С. 192.

туальное также растворяется, едва возникнув, избегает строгой терминологизации и категоризации. Трактовка Бергсона оказывается весьма иллюстративной именно для ситуации начала XX в. В это время в составе смысла виртуального нарастает «платоновский» акцент, стремление трактовать виртуальное прежде всего как не-реальное, декларировать его таким образом, чтобы на его основании стало возможным конструирование некоей онтологической отделенности или отдельности.

Вплоть до второй половины XX в. оказывалось, что схоластическая латынь передала виртуальное в его дразнящем философском значении, в основном, французскому языку. Впоследствии именно он оказался наиболее благоприятной средой для появления философских понятий с корнем *virt-* — благодаря тому, что в этом языке развивалась живая разговорная традиция этого корня, и он был представлен здесь не только вариантом *virtuel*, но и целой лексической семьей однокоренных и родственных ему слов (как, например, *viril*). Именно во французском языке всякий раз происходила та самая авторская, окказиональная терминологизация, которая столь характерна для понятия виртуального. Значение оказывалось неизменно опосредовано повседневным языком и сохраняло свое принципиальное положение — на границе терминологизации. Его употребление в тексте Бергсона ли, Лейбница ли производит одинаковое впечатление того, что к нему прибегают всякий раз в крайнем случае, когда объяснение затягивается, а нужное слово все не находится. На пике стремления к объяснению виртуальное используют как ключевой термин-метафору, которая призвана не объяснить, как разворачивается смысл, но по крайней мере указать на это разворачивание, — и тут же оставляют ее в тени, будто все уже сказано, — или будто слишком сильная и неоднозначная ее семантика вызывает опасения и грозит подточить и опрокинуть точность ключевого термина при малейшей попытке ее близкого рассмотрения.

Что же касается других современных европейских языков, то немецкий надолго будто бы совсем позабыл о виртуальном. Сближение *virt-* и современного немецкого *wirt-* неправомерно, как указывает Ф. Клюге.¹ Остатки корня *vir-* сохранились лишь в виде *wer* (человек, позднее — «кто»), но это были именно остатки *vir-*. Корень

¹ Kluge, F. *Etymologisches Woerterbuch der deutschen Sprache*. Strassburg, K.A. Truebner, 1894.

virt- не образовался в немецком и не был заимствован (например, из латыни) вплоть до 80-х гг. XX в. (Исключение составляет лишь лексема *virtuos*, которая неизменно присутствует в немецких словарях и является заимствованием из итальянского. Семантика ее всегда связана с музыкой или (реже) с выдающимися успехами в других искусствах, и далее я буду подробнее говорить о ней.)

В английском же языке была своя традиция *virt-*, которая оказывается существенно отличной от французской. Традиция эта также наследовала схоластике и переняла античные значения. Однако же, здесь все это было воспринято в ином духе и в ином настроении. В результате античные значения не проявились в ней с такой силой витальности, как во французском, и в английском языке *virt-* ожидала другая судьба.

В этимологическом словаре Chamber's *virtue* как семантическая основа *virtual* осознается как *worth* «ценность, значение; достоинство», а именно – достоинство прежде всего моральное, связанное с пуритической чистотой, в том числе сексуальной, – и особенно в смысле женского целомудрия, как это подчеркивается в словарной статье (трансформации античного *virtus* действительно поразительны). И в то же время рядом обнаруживается традиционное «двойное дно» виртуального – эффективность, – говорится в словарной статье (определенно во вторую очередь), – сила и власть также являлись значениями *virtus*. (Следует отметить, что в английском сохранилось само *virtue* как самостоятельное слово живого языка.) Затем уже виртуальное определяется как обладающее *virtue* или эффективностью, – и далее здесь приводится очень интересное определение виртуального: «по производимому эффекту, хотя не по факту или строгому (формальному, официальному и т.п.) определению».

Кроме того, в английском языке совершенно особенную судьбу имеет слово *virtuos*. Оно имеет два отдельных значения и представлено в отдельных словарных статьях. Первое значение, *virtuosos*, (по порядку алфавита) трактуется как образованное от *virtu* («любовь к художественным искусствам, художественный вкус») и обозначает, традиционно для европейских языков, достижения в области изящных искусств, в особенности музыки.

Второе же значение, *virtuous*, не заимствовано из итальянского языка, как во французский и немецкий, а образовано в самом англ-

лийском от virtue. Если виртуоз по-итальянски, -немецки, -французски – это лишь человек, который обладает существенными умениями в сфере изящных искусств – преимущественно, музыки, - то виртуоз в этом втором смысле по-английски - личность, выдающаяся в других отношениях. Здесь это тот, кто воодушевлен virtue и подчинен моральным правилам. Виртуозность же английских дам, согласно словарю, состоит исключительно в их невинности (добродетели). И лишь в редких случаях, как подчеркивает Словарь, виртуозом может быть назван тот, кто эффективен и могуществен (или то, что эффективно и могущественно).¹

Английская трактовка virtue и virtual демонстрирует и преемственность по отношению к предыдущей истории корня, и существенное своеобразие. Она консервирует схоластическую семантику виртуального как добродетельного прежде всего в духовном отношении, - более того, она переводит эту семантику в область морали, - причем морали собственно христианской. Однако же, с постепенной утратой религией ее прежней роли, это значение уступает статус декларативного другому – тому, которое создавало до этого пор «двойное дно» виртуального.

Всего через шесть лет после издания этимологического словаря Chamber's выходит Оксфордский этимологический словарь английского языка.² Здесь виртуальное определяется предельно лаконично: Virtual - ... that is so in essence or effect. (Виртуальное – то, что (верно или реально) по сути или по производимому эффекту.) Выход именно этого компонента значения на первый план в семантическом отношении в тот момент был связан также и с успехами точных наук, - их развитием и авторитетом в обществе. Виртуальное в роли физического термина встречалось нам еще в Словаре Beaujean (см. выше) издания 1876 г. Со временем эти его значения получили существенное развитие, - и особенно в XX в. после того, как была открыта квантовая теория, поскольку эта область знания также интегрировала виртуальное в качестве немаловажного термина.

Надо сказать, что и в точных и естественных науках не было (и нет до сих пор) единодушия по поводу области применения и семантики виртуального в качестве термина. Здесь существует по

1 Chamber's Etymological English Dictionary. Ed. By A.M.Macdonald. New York, 1960.

2 The Oxford Dictionary of English Etymology. Oxford University Press, 1966.

крайней мере несколько вариантов применения и трактовки понятия виртуального: как возможного, как того, что может быть смоделировано или собственно смоделированного, как отраженного, как вероятностного в широком смысле, и, наконец (трактовка квантовой теории), как того, что существует только в промежуточных состояниях (малой длительности) и в силу этого не может быть зарегистрировано (о т.н. виртуальных частицах)¹ и т.д.

В физической терминологии также может быть прослежена традиционная окказиональность терминологизации виртуального, и также видны «платоновская» и «аристотелевская» линии трактовки. Не просматриваются здесь лишь механизмы сокрытия виртуального, - отчасти постольку, поскольку физика весьма критично относится к терминологической определенности своих понятий. Главной же причиной элиминации сокрытия является то, что в физических понятиях не идет речи о социальном смысле виртуального. Ни символическая природа понятия, ни особенности социальной семантики тех или иных компонентов значения виртуального не занимают физику. Ей важно лишь то, каким образом виртуальное описывает сугубо физические явления и процессы, - но тем же самым виртуальное переводится в иную плоскость. Оно теряет (на время) семантическую глубину и специфику своей сложности, - приобретает, однако, взамен некоторые важные черты.

Речь идет о том, что теперь виртуальное получает статус научного понятия. С этого времени виртуальное имеет отношение к сфере научного знания, - как ранее оно относилось к богословскому языку посвященных. Это означает «техническую» и «научную» мифологизацию понятия виртуального в повседневном дискурсе. Значение этой конструкции для повседневного дискурса может быть описано расхожей публицистической фразой: «Как доказали ученые...» (Как только физическое значение виртуального было заново адаптировано в скором времени в гуманитарный и повседневный дискурс, мифологизация эта сыграла на руку механизмам сокрытия, которые проявились здесь с новой силой. Она дала существенный толчок дальнейшему развитию понятия и вместе с тем обеспечила особенную эффективность и легкость сокрытия, составляющего семантическую основу понятия виртуального. Все это, в конечном итоге, привело к той ситуации огромной употребительно-

1 Физический Энциклопедический Словарь. М., 1983.

сти и десемантизации слова виртуальный, которая характеризует современный нам дискурс.)

Именно физическое значение виртуального легло в основу той трактовки виртуального, которая оказалась принятой в компьютерных науках (и в силу их популярности определила и те дискурсы виртуального, которые напрямую не связаны с компьютерами). Вернее сказать, поначалу это было лишь одно из физических значений - симуляция (моделирование).¹ Компьютерная техника возникла и начала развиваться в середине XX в. На самом раннем этапе этого развития речь не шла еще о моделировании реальности или даже каких-то ее фрагментов средствами компьютеров, - если не рассматривать в этом качестве математические расчеты.

Однако, компьютерная техника с самого начала применялась более для расчетов физических, нежели собственно математических, - и через некоторое время с ее помощью стали «обсчитывать» все более и более сложные физические задачи. Это стало началом компьютерного моделирования соответствующих явлений и процессов, - то есть, фрагментов физической реальности. На этом этапе виртуальное не имело еще своей теперешней популярности, но оно сделало уже к этому важнейшие шаги. Основной из них заключался в том, что это не было уже только лишь виртуальное в его собственном смысле. Это была виртуальная реальность в компьютерном понимании этого термина, хотя само это словосочетание появится немножко позже. Для этого потребовалось еще по крайней мере несколько принципиальных технических новаций.

Первой из них стало изобретение компьютерной сети: в 1969 г. три компьютера в Калифорнии (Лос-Анджелес, Санта-Барбара, Менлоу-парк) и один в штате Юта были соединены друг с другом. Это стало началом американской военной сети ARPAnet, которая, в свою очередь, послужила истоком для сети Интернет. Затем, в 1989 г., Тим Бернерс-Ли, ученый-компьютерщик из Оксфорда, сотрудник Европейского центра ядерных исследований, изобрел принципиально новый способ свободного доступа в Сеть – World Wide Web (WWW). Протокол www обеспечил самые широкие возможности пользования Сетью. До его изобретения это было доступно

¹ Толковый словарь по вычислительным системам. М., 1989., Большой толковый словарь компьютерных терминов. А. Синклер. М., 1999., Заморин А.П., Марков А.С. Толковый словарь по вычислительной технике и программированию. М., 1987.

лишь специалистам в области компьютерных технологий, поскольку требовало существенных специальных знаний и умений.

Поначалу Интернет оставался некоммерческой сетью и был доступен лишь пользователям из государственных и академических учреждений. Однако, в том же 1989 г. состоялось подключение к Интернету первой коммерческой сети – MSImail, и началась демократизация Сети, до сих пор носящая лавинообразный характер. По своему социальному и философскому значению и последствиям компьютерная сеть принципиально отличается от одного компьютера - от компьютера как такового, - пусть и моделирующего какие-то фрагменты реальности. Сеть означает возможность общения, обмена информацией между живыми людьми. Именно она создает реальность виртуального в компьютерном смысле, создавая возможность intersубъективности и континуальности виртуального.

Формальное авторство словосочетания виртуальная реальность приписывается американскому исследователю Жарону Ланье и относится к середине 1980-х гг. Это словосочетание не было ни чистой абстракцией, ни даже метафорой. Оно было предложено для обозначения вновь появившейся в мире реалии... - однако, на этом месте технически ориентированному эмпирицизму неожиданно пришлось умолкнуть, так и не успев отпраздновать как следует новые открывшиеся перед ним горизонты.

Как только виртуальное стало виртуальной реальностью, - реальность эта (даже в исключительно компьютерном понимании) немедленно перестала сводиться к машинам и технологиям, обеспечивающим ее существование. Смысл ее лежал далеко за пределами этих машин, поскольку не машины были ее средой и смыслом, и не они обеспечивали даже и свое собственное функционирование. Ситуация становилась головокружительной: как только мир встретился с виртуальной реальностью в компьютерном исполнении, он немедленно оказался перед фактом того, что компьютеры выступили здесь лишь в качестве очередного средства конструирования.

Разумеется, нельзя утверждать, что компьютеры не привнесли в эту сферу ничего нового. Напротив, семантическая ситуация не оказалась бы такой острой, если бы не компьютерная революция, происходящая в течение двух последних десятилетий. Именно компьютерная виртуальная реальность пообещала человеку приот-

крыть ему глаза на некоторые его смыслы и практики, которые до сих пор человек не хотел замечать. Компьютеры стали инструментом очевидности виртуальной реальности, - и поэтому именно в связи с ними и грянул настоящий бум. Начался стремительно нарастающий поиск смыслов, буквальное открытие виртуального во всех сферах человеческой жизни, - его ошеломляющее и прогрессирующее распознавание, которое сплошь и рядом неизбежно смешивалось с повседневным подозрением.

Какие бы новшества ни принесло в мир распространение компьютеров и компьютерных сетей, оно оказалось революционным для истории виртуального не только самим фактом своего наличия, но и еще в одном смысле: история специального понятия виртуального оказалась разорвана вторжением семантики повседневного языка. С точки зрения повседневности, появление компьютеров выглядело как появление новой реальности именно повседневной жизни, - новой вещи и соответствующей ей области значений. И эта реальность, сопутствующая компьютерам как предметам повседневного обихода, получила название виртуальной реальности теперь уже и в дискурсе повседневности, где виртуальная реальность означала поначалу едва ли не просто все, что происходит «в компьютере» или «с помощью компьютера».

Как только виртуальная реальность стала фактом повседневного языка, все смыслы-предки хлынули неудержимым потоком, соперничая с новыми дериватами, хотя последние и оказывались иногда хорошо забытым старым. В этом победном семантическом шествии виртуальной реальности именно английский язык играл приоритетную роль. В этой связи нельзя обойти вниманием значение слова *virtual* в современном английском языке. Действительно, современное английское *virtual* представляет собой буквально-таки вавилонскую ситуацию виртуального. Здесь представлены *все* те смыслы и значения виртуального, которые упоминались в моем обзоре в самых различных связях и применительно к самым различным эпохам и языкам. Этот материал настолько интересен, что я привожу его здесь в полном объеме (по словарю п/ред. Ю.Д.Апресьяна.¹):

¹ См. Новый Большой Англо-Русский Словарь. П/ред. Ю.Д.Апресьяна. В 3-х т. М., «Русский Язык», 1993-1994.

virtu n им. **1 1)** любовь к искусству; художественный вкус **2)** коллекционирование предметов искусства, редкостей и т. п.; article /object, piece/ of virtu - редкий или старинный предмет искусства; gentleman /man/ of virtu — ценитель искусства, особ. коллекционер; **2** собир. предметы искусства, особ. редкие или старинные; раритеты; древности.

virtual a **1** фактический, действительный; являющийся (чем-л.) по существу, реально (а не формально); virtual rulers of a country — фактические правители страны; he is a virtual stranger, although we've met — я его по сути не знаю, хотя мы и встречались **2** физ. возможный, виртуальный; virtual velocity — эффективная скорость; virtual particle — виртуальная частица **3** опт. мнимый (о фокусе, изображении); virtual image — мнимое изображение **4** спец. эффективный; virtual rating — тех. эффективная мощность.

virtuality n **1** сущность, существо, фактическая сторона **2** потенциальность; виртуальность.

virtually adv фактически, практически, в действительности, реально; по существу, на деле, в сущности; virtually powerless — фактически бессильный, не имеющий реальной власти; the request was virtually a command — эта просьба была, по существу, приказанием; virtually the same — практически одинаковый /тот же самый/; I am virtually certain that ... — я почти определённо знаю, что ...

virtual memory вчт. виртуальная или дополнительная память ЭВМ

virtue n **1 1)** добродетель, нравственность; virtue and vice — добродетель и порок; cloistered virtue — добродетель, не подвергающаяся искушению; the path of virtue — стезя добродетели; to follow virtue — вести добродетельную жизнь; to win smb. to virtue — вернуть кого-л. на стезю добродетели **2)** целомудрие; a woman of virtue — добродетельная /целомудренная/ женщина; a woman of easy virtue — редк. женщина лёгкого поведения **2** хорошее качество, положительная черта или сторона; достоинство; преимущество; virtues and shortcomings — достоинства и недостатки; cardinal virtues — филос. основные добродетели; natural virtues are justice, prudence, temperance and fortitude — филос. естественные добродетели — справедливость, благоразумие, умеренность, храбрость; Christian /theological/ virtues are faith, hope and charity — христианские /теологические/ добродетели — вера, надежда, любовь;

negative virtue — а) пассивная добродетель (терпение и т. п.); б) негативное достоинство или преимущество (отсутствие шума, безвредность лекарства и т. п.); clarity is a virtue of style — ясность — это достоинство слога /стиля, языка/; this climate has the virtues of never being too cold or too hot — преимущества этого климата состоят в том, что здесь никогда не бывает ни слишком холодно, ни слишком жарко; there is some virtue in what you say — то, что вы говорите, заслуживает определённого внимания **3** сила; действие; эффективность; there is no virtue in such drugs — эти лекарства бесполезны /неэффективны/; I have no faith in the virtue of herbs to heal sickness — я не верю, что травами можно вылечиться от болезни **4** мужество, доблесть **5** pl рел. силы (ангельский чин); heavenly virtues — силы небесные; a hundred virtues rise — восстают сотни ангельских сил in /by/ virtue of — в силу (чего-л.); на основании (чего-л.); вследствие, по причине (чего-л.); to claim smth. in virtue of long service — претендовать на что-л. на основании /в силу/ долголетней службы; to make a virtue of smth. — ставить себе в заслугу что-л.; to make a virtue of necessity — делать вид, что действуешь добровольно; virtue is its own reward — посл. «добродетель не нуждается в вознаграждении».

virtued а редк. **1** добродетельный; обладающий (какими-л.) добродетелями **2** сильный; действенный, эффективный

virtueless а **1** бесполезный (о лекарстве и т. п.); недейственный, неэффективный **2** порочный, аморальный; нецеломудренный, развратный

virtuosity n **1** виртуозность **2** любовь к искусству; художественный вкус (особ. у любителя) **3** собир. ценители искусства, древностей и т. п.

virtuoso **1** виртуоз **2** ценитель искусства; знаток или коллекционер предметов искусства, древностей, раритетов и т. п. **3** учёный

virtuous а **1 1)** добродетельный; a virtuous wife is a crown to her husband — библ. добродетельная жена — венец для мужа своего **2)** целомудренный (о женщине) **3)** ирон. благородный (о негодовании и т. п.) **2** сильный, действенный, эффективный; virtuous herbs — целебные травы

Все эти смыслы предстают в словарных статьях в синхронии поистине многозначной - и, как следствие, семантическая группа в целом оказывается неумиротворенной внутри себя. Внутри столь

сложного семантического образования происходят неизбежные разрывы, пресечения единства ее значения, - так как для современного повседневного сознания все эти семы внутри *виртуального* уже не выглядят связанными друг с другом. В результате современное английское *virtual* являет собой именно ту картину полисемантической и десемантизации *виртуального*, которая и предстает взгляду эмпирического наблюдателя современной культуры и языка.

Каково же может быть следствие такой десемантизации при неутрачивающей популярности лексической оболочки семантического образования? Повседневная культура реагирует на это своеобразной мифологизацией такого слова. Как уже упоминалось выше, содержательным акцентом этой мифологизации становится семантика отнесенности слова к новейшим научным достижениям. Тайна современной техники и науки, принципы работы и внутренние механизмы которых понятны лишь посвященным, надежно укрывает *виртуальное* от повседневного любопытства. Теперь уже, например, повседневный пользователь Интернета едва ли попытается узнать, что означает *виртуальное* на самом деле.

Так мифологизация воскрешает фундаментальное сокрытие виртуального, ушедшее до времени на второй план в физическом и компьютерном значениях этого слова. Параллельно с этим формируется тот самый механизм отсылки, о котором шла речь в начале данной главы. Именно на фоне мифологизации развивается этот молчаливый многозначительный «кивок» в сторону виртуального, обозначение его наличия без прояснения смысла, - со стороны, не приближаясь, - как единственный способ обращения с этим понятием. Общая конвенция обращения с виртуальным как с элементом мифологизированным формирует и легитимизирует принципиальную семантическую и логическую некритичность любого обращения с этим словом, - не из-за лени или небрежности носителей языка, но из-за того, что понятие это защищено сокрытием, и имеет смысл именно и только в таком качестве.

На этом фоне совершается вторичная терминологизация виртуального и виртуальной реальности гуманитарными науками. В силу особенностей смысла виртуального она происходит соответствующим образом - некритически и хаотично, избегая точных формулировок и сколько-нибудь выраженного стремления к унификации смысла.

Философия также вскоре проявила интерес к происходящему и сыграла во всем этом «умножении сущностей» далеко не последнюю роль. Именно то обстоятельство, что лексема виртуальное широко распространилась в современном повседневном языке, и вызвало новый интерес к проблематике виртуального на философском уровне. Поначалу речь шла здесь именно о компьютерной виртуальной реальности как новой реалии. Лишь затем философия с увлечением принялась стряхивать пыль с собственно философской традиции понятия виртуального и сращивать ее с новыми технически-специализированным и повседневным понятиями виртуальной реальности в поисках философского обоснования тех принципиально новых технических реалий, которые столь сильно изменили облик современного мира.

Философское осмысление компьютерной революции началось на Западе раньше, чем в России, и по большинству своему описывается в рамках пост-структуралистского дискурса. Виртуальная реальность рассматривается при этом как пространство, созданное различными электронными средствами массовой информации и коммуникации и представляющее собой пример «мира постмодерна», наиболее яркий из всех существующих. Представляется важным акцентировать этот момент, поскольку никогда раньше картина мира не отождествлялась с виртуальным столь полно. Точнее сказать, никогда раньше в своей истории понятие виртуального не призывалось в качестве столь полной иллюстрации философской картины мира (в данном случае, пост-структуралистской) в целом. Такое отождествление также имело отношение к экспансии и десемантизации виртуального.

Научная и аналитическая литература этого направления, в которой обсуждаются или затрагиваются философские и социальные аспекты виртуальной реальности (чаще всего - функционирования Интернета), очень обширна и, в основном, относится к областям культурологии, социологии, политологии и т.д. В качестве философских оснований здесь чаще всего упоминаются работы М. Фуко, Ж. Делеза, Ж. Лакана, Ж. Деррида, Ж. Бодрийера.

Таким образом, философское осмысление вращается вокруг проблематики постструктуралистской философии языка, проблемы оригинала и копии, знака и симулякра и т.д. Виртуальная реальность признается практикой по преимуществу симулятивной. Ее

философски-онтологизирующим принципом объявляется разрыв референтной соотнесенности знака и означаемого, что и превращает знак в симулякр, некий «призрак» знака. От платоновских теней симулякр отличается, в частности, тем, что первые являются сверхчувственным соответствием, идеей чувственных вещей, и их референтная соотнесенность не подлежит не только разрыву, но и сомнению, - в то время как симулякр, по существу, представляет собой идею, утратившую свои чувственные воплощения, потерявшую право и возможность считать их своими, - некую отчужденную идею. Как следствие такого разрыва, симулякр, с одной стороны, разрастается непредсказуемо, поскольку количество подобий может быть бесконечным. Однако же, с другой стороны, симулякр бесконечно умалется, поскольку не обладает больше своей несомненной онтологией.

Согласно пост-структуралистскому взгляду, знак, превратившийся в симулякр, утрачивает свое трансцендентное/сакральное значение и «метанарративность». Виртуальная же реальность рассматривается при этом как скопление симулякров, едва ли даже упорядоченное или выстроенное до той степени континуальности, которая позволила бы нам говорить о реальности. Скорее, это только скопление «безродных» знаков, - множющихся, дробящихся, заканчивших со всякой континуальностью мира.

На эмпирическом же уровне пост-структуралистский взгляд означает, что виртуальная реальность чаще всего рассматривается как продукт средств информации и коммуникации, как их порождение, хотя и обладающее своими принципиальными, отличными от них характеристиками, - несмотря на то, что она расширяется по своему значению и масштабам далеко за пределы этих средств. При этом утверждается, что электронные средства коммуникации конструируют субъект особым образом, - то есть, утверждают его децентрализованность. При этом имеется в виду пост-структуралистский тезис о разрушении бинарных категориальных оппозиций в современной культуре и, в частности, теория Ж. Деррида о преодолении в современной культуре принципа центрации как одного из основополагающих принципов западноевропейского мышления и философской мысли. В результате развития этой и других пост-структуралистских теорий, возникает философская картина мира, согласно которой «предполагается, что культура стала децен-

трализованной, в ней нет когерентности и единства; культура больше не предоставляет адекватного объяснения мира, которое должно сконструировать или упорядочить наши жизни”¹.

При этом важно отметить понимание и роль языка и текста в философии пост-структурализма: “. .. “языком” называют действие, движение, мысль, рефлексия, сознание, бессознательное, опыт, эмоции и т. д. Сейчас мы склонны назвать “письмом (writing)” все это и даже больше”². С этой точки зрения, субъект также конструируется через язык (Ж. Лиотар, Ж. Деррида и др.). Именно в языке задается основная бинарная оппозиция субъекта и объекта, в которой субъект играет роль доминирующего и конституирующего центра, а объект - подчиненной и конституируемой периферии. Утверждается, что такая оппозиция соответствует централизованному субъекту эпохи Нового времени, который идентифицирует себя в противопоставлении объекту: “. .. историко-метафизическая эпоха должна была, в конце концов, определить как язык всю полноту своего проблематического горизонта”³. В этом случае речь идет о логоцентрическом субъекте.

Далее утверждается, что в постиндустриальную эпоху эта и другие бинарные оппозиции (в том числе и те, что конституируют по централизованному образцу сам субъект) начинают разрушаться. Ж-Ф. Лиотар считает, что основной причиной такого разрушения является потеря субъектами доверия к метанарративам. Под метанарративами здесь понимается то знание, которое “не сводится к науке и вообще к познанию”⁴. Через это знание передается “набор прагматических правил, конституирующих социальную связь”⁵. В результате потери доверия к этому знанию происходит разрушение иерархий и, в частности, оппозиции автор (такого знания) – воспринимающий (критик).

Кроме того, при этом изменяются как правила конструирования социальных связей, так и сами эти связи, - в сторону освобождения общества от структур и механизмов доминирования. Одной

1 *M. Featherstone. Undoing Culture. Globalisation, Postmodernism and Identity. Sage Publications, 1995. P. 1.*

2 *J. Derrida. Of Grammatology. The John Hopkins University Press, Baltimore and London, 1976. P. 8.*

3 *J. Derrida. Of Grammatology. P. 6.*

4 *Ж-Ф. Лиотар. Состояние постмодерна. Инст-т эксперимент. социологии”, М., Изд-во “Алетейя”, С-Пб., 1998. С. 51.*

5 *Ж-Ф. Лиотар. Состояние постмодерна. С. 52.*

из основных причин потери доверия к метанарративам и называется именно тот факт, что языковой знак обретает способность референтно не соотнесенного существования. Это происходит, согласно пост-структуралистской теории, с появлением технических средств, которые делают возможным сначала воспроизводство реальности в виде знаков, а затем, согласно теории Ж. Бодрийяра, - отрыв таких знаков от референтной им реальности и дальнейшего самостоятельного существования в виде симулякров.

В этом смысле появление и распространение Интернета воспринимается как наиболее яркий пример виртуальной реальности и представляется исследователям очередным подтверждением и наиболее наглядной иллюстрацией пост-структуралистской теории.

Так, в работе Ш. Тёркл "Жизнь на экране: идентичность в век Интернета" описывается, "как появляющаяся культура симуляции влияет на наши представления о разуме, теле, самости (Self) и машине"¹. При этом в книге Ш. Тёркл оговаривается, что все это может быть понято "лишь как часть более широкого культурного контекста. Контекст представляет собой историю о стирании границ между реальным и виртуальным, одушевленным и неодушевленным, единичной и множественной самостью, которое происходит и в сферах научных исследований, и в образцах повседневной жизни"².

Тёркл считает, что теоретические построения пост-структурализма имеют мало общего с реальной жизнью, в которой именно единичная, цельная самость и является основной реальностью. Однако, утверждает она, именно в виртуальной реальности Интернета теория пост-структурализма обретает свое воплощение, если слово "воплощение" применимо в данном контексте. То есть, теория эта применима именно к Интернету, где можно наблюдать лингвистически сконструированную множественную самость (Self). Именно к процессам, происходящим в Интернете, по мнению Ш. Тёркл, лучше всего применять пост-структуралистские термины "децентрализованный", "текущий", "нелинейный" и "непрозрачный". Таким образом, Ш. Тёркл, основываясь на пост-структуралистской теории, рассматривает уже исключительно сеть Интернет как некоторое эмпирическое воплощение этой теории.

1 S. Turkle, *Life on the screen: Identity in the Age of Internet*. New York, Simon and Shuster, 1994. P. 10.

2 S. Turkle. *Life on the screen*. P. 10.

Кроме того, в западной литературе развитие технических и электронных средств массовой информации и коммуникации часто вписывается в общие концепции развития общества. В таких теориях виртуальная реальность (примером и воплощением которой у них, как уже было сказано, являются средства массовой коммуникации и Интернет) предстает символом и воплощением нового становящегося мирового порядка, информационного общества.

Так, в монографии М. Кастеллса “Эпоха информации: экономика, общество и культура” развитие сети Интернет вписывается в общий зарождающийся порядок “пространства потоков” и “бесвременного времени”. По его мнению, на современном этапе развития общества “источники того, что я называю... легитимизированными идентичностями, вымываются... Ничто не говорит о том, что должны возникнуть новые идентичности, новые социальные движения должны заново сотворить общество...”¹. Виртуальное же признается образующим и неотъемлемым атрибутом этого нового мирового порядка.

Современный русский философский дискурс также демонстрирует состояние десемантизации понятий виртуального и виртуальной реальности в сочетании с их популярностью и широкой распространенностью. В общем смысле здесь прослеживаются и «аристотелевская», и «платоновская» линии семантики, а в частностях представлен практически весь спектр разнообразных комбинаций тех или иных элементов этих линий. Здесь встречается и специальная концептуализация понятий виртуального и виртуальной реальности (в этой связи появилось даже обозначение намечающегося направления: виртуалистика), и употребление этих терминов как вспомогательных в связи с самой различной тематикой, и наконец, просто лексические употребления слов виртуальное и виртуальная реальность, заданные разнообразной семантикой этого корня.

Кроме того, использование терминов на основе корня *virt-* в современном философском дискурсе может быть разделено на случаи «компьютеростремительного» и «компьютеробежного» употребления, - то есть, варианты отнесения этих терминов исключительно к сфере технического (компьютерного) моделирования в первом случае и расширительного толкования во втором. Закономерной ха-

1 M. Castells. The Information Age: Economy, Society and Culture. Vol. 2. The Power of Identity. Blackwell Publishers, 1998. P. 355.

рактерной особенностью первой тенденции является преимущественное рассмотрение терминологического сочетания «виртуальная реальность», в то время как в рамках второй тенденции более распространено обсуждение собственно категории виртуального. Эти особенности выбора понятий и терминов являются в существенной степени характеризующими для обоих направлений.

Собственно философские специализированные тематизации виртуального или «виртуальности» в широком смысле представлены в работах С.С. Хоружего, Н.А. Носова, М.Ю. Опенкова, Е.В. Ковалевской, Е.Г. Прилуковой, А.И. Воронова и др. Под руководством Н.А. Носова работает Лаборатория виртуалистики, регулярно выпускающая сборники своих работ. Что же касается употребления термина виртуальное, - то едва ли будет ошибкой сказать, что каждый современный философ и ученый гуманитарной направленности употребил это слово в своих письменных работах или устных выступлениях по меньшей мере несколько раз. Поэтому мой обзор современных российских концепций виртуального и виртуальной реальности затронет, в основном, те работы, которые специально посвящены этим понятиям.

С.С. Хоружий исследует онтологию виртуального, опираясь на категории Аристотеля *Δυναμις* (возможность, потенциальность, потенция), *Ενεργεια* (энергия, деятельность, действие, акт, актуализация, осуществление) и *Εντελεχεια* (энтелехия, действительность, актуализованность, осуществленность), ищет для виртуального онтологического статуса в вариантах соотношений этих категорий и переходов между ними и приходит к выводу о том, что «виртуальная реальность - неаристотелева реальность»¹. Он заключает, что «в онтологии, учитывающей полностью особенности топик человека, виртуальная реальность не выступает как автономный род бытия, онтологический горизонт. Она опознается как своеобразный суб-горизонт, в горизонте энергий «здешнего истока», представляя собой не род, но недо-род бытия. В свете того, что говорилось о «минималистском» характере виртуальных событий как чистого умаления, недостатка производящей энергии обналичивания, последний термин надлежит понимать сразу в двух значениях. Виртуальная реальность, - недо-выступившее, недо-рожденное бы-

1 Хоружий С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии. 1997. № 6. С. 54.

тие, и одновременно – бытие, не имеющее рода, не достигшее «постановки в род». Это – недород бытия в смысле таксономических категорий, равно как и в смысле рождающего бытийного импульса.»¹ С.С. Хоружий рассматривает онтологический статус виртуальной реальности как Другой реальности и приходит к выводу о том, что «виртуальность» не может быть названа Другой реальностью в полном смысле, но представляет собой некую недо-реальность, нечто возможное, но недо-ставшее. При этом пребывание в виртуальной реальности означает для *homo virtualis* (появление которого С.С. Хоружий прогнозирует в недалеком будущем) некую эскапистскую стратегию, способ ухода от реальности. В конце концов С.С. Хоружий сводит эмпирику виртуальной реальности к сфере образов, тиражируемых при помощи технических средств массовой коммуникации, – конечно, особую роль здесь играет компьютер; виртуальная реальность видится Хоружим «в сфере компьютерных технологий и масскультуры, культуры рока и клипа, моментально-дискретных, вспыхивающих и сменяющихся эстетических блоков»,² и в этой связи оказывается, что уход в недо-реальность как в некую онтологически самостоятельную сферу, отделенную от основной реальности, все же возможен.

Н.А. Носов, напротив, утверждает онтологическую самостоятельность виртуальной реальности, говоря о многоуровневой реальности (полионтичности). Концепция виртуальной реальности позволяет ему говорить именно о различных онтологических уровнях реальностей; он пишет: «Подход, основанный на признании полионтичности реальности, разработанный и описанный нами, получил название «виртуалистика»³». Носов считает, что виртуальная реальность онтологически отдельна от основной, но равноправна по отношению к ней: «идея виртуальности указывает на особый тип взаимоотношений между разнородными объектами, располагая их на разных иерархических уровнях и определяя специфические отношения между ними: порожденности и интерактивности – объекты виртуального уровня порождаются объектами нижележащего уровня, но, несмотря на свой статус порожденных, взаимодействуют с объектами порождающей реальности как онтологически рав-

1 Хоружий С.С. Там же. С. 66.

2 Хоружий С.С. Там же. С. 67.

3 Носов Н.А. Виртуальная реальность // Вопросы философии 1999, №10. С. 156.

ноправные. Совокупность виртуальных объектов относительно порождающей реальности образуют виртуальную реальность.»¹

Эмпирически под виртуальной реальностью Носов подразумевает специфические психологические состояния человека, которые обладают определенными признаками, свидетельствующими, по мнению Носова, о том, что в этот момент человек переживает «выключение» из основной (константной, в терминологии автора) реальности в реальность виртуальную. При этом подразумевается, что «виртуальная реальность может возникнуть на любом образе, каким бы элементарным он ни был, но будет переживаться как полноценная реальность.»² Таким образом, виртуальная реальность относится Н.А. Носовым прежде всего к особым индивидуальным психическим состояниям человека, при этом психика человека «рассматривается как сложное образование, т.е. включающее в себя разнородные реальности, несводимые не только к непсихическим реальностям (напр., физиологической или социологической), но и друг к другу.»³ В целом, концепция виртуальной реальности используется Носовым более всего в аспекте психологии.

М.Ю. Опенков, исследует виртуальную реальность при помощи предложенного им «онто-диалогического подхода»⁴. Рассматривая соотношение категорий актуального и потенциального в связи с виртуальным, М.Ю. Опенков, по сути, находит место для виртуального в этой категориальной оппозиции, которая превращается, таким образом, в триаду. Он приходит к выводу о том, что «необратимые события в точках, далеких от состояния равновесия, уже невозможно описывать с помощью категориальной оппозиции «возможное-действительное». ... виртуальная реальность фиксирует актуальность нового качества как чистого «здесь и теперь». В этом смысле виртуальная реальность есть «в-бытии-стояние»⁵.

По мнению М.Ю. Опенкова, «признаки виртуальной реальности можно свести к двум основным:

1 Носов Н.А. Там же. С. 157.

2 Носов Н.А. Там же. С. 159.

3 Носов Н.А. Там же. С. 162.

4 Опенков М.Ю. Виртуальная реальность: онто-диалогический подход. Автореф. дис. на соиск. ученой степени доктора филос. наук. Москва, 1997.

5 Опенков М.Ю. Там же. С. 18-19.

- это – полное присутствие, динамическая непрерывность настоящего... Бытие здесь-и-сейчас подразумевает непричастность длительности, когда человек есть там, где он есть, а не впереди и не позади себя;

- воспользовавшись фразой А. Бретона, можно сказать, что речь идет о моменте, когда жизнь и смерть, реальное и воображаемое, прошлое и будущее, перестают восприниматься как противоположности. Снятие таких противоположностей и есть виртуальная реальность.»¹

Эмпирическими же примерами виртуальной реальности Опенков считает экстаз, различного рода мистические состояния, измененные состояния сознания и сновидение. Последнее, по мнению автора, представляет собой ключевую метафору виртуальной реальности. Кроме этих состояний, в качестве примеров виртуальной реальности он приводит «знание, существующее лишь в исполнении»² (что реализуется, например, в феноменах научных школ или театра), «возможность, которая, оставаясь таковой, имеет реальные следствия»³, и, наконец, «диалог-синергию», «феномен «между» в диалогике М. Бубера»⁴, когда «диалогическое взаимодействие двух или более индивидуумов – беседа или даже просто мимолетная встреча, - предполагает возникновение некоей социальной личности как двуединства или многоединства».⁵

Е.В. Ковалевская вписывает виртуальную реальность в оппозицию объективной и субъективной реальностей в качестве третьего компонента, отмечая, что вопрос об этом соотношении крайне сложен.⁶ В качестве основных свойств виртуальной реальности Е.В. Ковалевская выделяет погружение (иммерсивность), автономность /логичность, а также интерактивность виртуальной реальности. Виртуальное же определяется в рассматриваемом исследовании как «потенциальность, остающаяся таковой, т.е., не переходящей в актуальное состояние, но имеющую актуальные, реальные следствия»⁷. Что касается эмпирических примеров виртуальной реально-

1 Опенков М.Ю. Там же. С. 19.

2 Опенков М.Ю. Там же. С. 32.

3 Опенков М.Ю. Там же. С. 30.

4 Опенков М.Ю. Там же. С. 36.

5 Опенков М.Ю. Там же. С. 28-29.

6 Ковалевская Е.В. Виртуальная реальность: философско-методологический анализ. Автореф. дис. на соиск. ученой степени канд. филос. наук. Москва, 1998.

7 Ковалевская Е.В. Там же. С. 8.

сти, Е.В. Ковалевская также говорит о снах, фантазиях, опьянении, измененных состояниях сознания в целом, символической и симулированной реальностях, и отмечает исключенность виртуальной реальности из темпоральности наличного бытия, считая при этом, что «человек словно бы выходит из субъективной реальности в реальность виртуальную»¹.

Отдельное направление в исследовании виртуальной реальности представляет собой техно-центрический (и, в частности, компьютеро-центрический) подход, который представлен в этом обзоре работами Е.Г. Прилуковой и А.И. Воронова.

Е.Г. Прилукова говорит о теле-виртуальной реальности, используя понятие виртуальной реальности для исследования «реальности телевизионной».² Исследовательница отмечает, что теле-виртуальная реальность ненаблюдаема и нерегистрируема, и представляет собой «гомоморфное дискретное отражение эмпирической реальности, лишенное темпоральной и континуальной длительности»³. В теоретическом плане данное исследование реализует гносеологический подход в изучении масс-медиа как одного из важных компонентов современного социального бытия.

А.И. Воронов, работающий в канве философской школы профессора Е.А. Шаповалова, понимает виртуальную реальность как «кибернетическое пространство, созданное на базе компьютера, в котором *техническими средствами* предпринята полная изоляция оператора от внешнего мира, т.е., перекрыты *все каналы* тактильной, слуховой, зрительной и любой иной связи с окружающим пространством»⁴.

Ярким примером использования понятия виртуального для описания современных социальных процессов в целом является работа Д.В. Иванова, который предлагает социоцентристскую модель виртуализации общества в качестве теоретической модели общественных изменений. Он использует понятие виртуального в оппозиции к реальному. Понятие виртуального используется Ивановым

1 Ковалевская Е.В. Там же. С. 9.

2 Прилукова Е.Г. Теле-виртуальная реальность: гносеологический аспект. Автореф. дис. на соиск. ученой степени канд. филос. наук. Магнитогорск, 1999.

3 Прилукова Е.Г. Там же. С. 7.

4 Воронов А.И. Философский анализ понятия «Виртуальная реальность». Автореф. дис. на соиск. ученой степени канд. филос. наук. Санкт-Петербург, 1999.

как стержневой принцип для построения пост-индустриалистского варианта социальной теории.

Не делая акцента на онтологии виртуального и виртуальной реальности, Д.В. Иванов использует эти понятия как ключевую метафору для совокупного обозначения пост-индустриальных тенденций в политике, экономике, устройстве общества, глобализации и глобальной компьютеризации, тенденций последних десятилетий в сфере устройства семьи и новых форм социальной стратификации, а также «культуры имитации», тенденций и мировоззрения постмодернизма в его различных проявлениях; наконец, Д.В. Иванов говорит о «контрасте старого и нового типов общества как контрасте «реальное/виртуальное»». ¹ Говоря словами самого Д.В. Иванова, «превращение в последние десятилетия XX в социальной реальности в эфемерную, нестабильную, описываемую постмодернистским принципом *anything goes*, явно коррелирует с возрастанием роли в жизни людей различного рода симулякров – образов реальности, замещающих саму реальность. В результате общество приобретает черты, описание которых приводит нас к использованию понятия «виртуальная реальность». Применительно к обществу в целом виртуализация предстает не как единый процесс, а скорее как серия разнородных, но направленных сходным образом тенденций в различных сферах жизнедеятельности. Направленность эта обнаруживается как контраст между прежней «реальностью» социальных институтов и нынешней «виртуальностью» симуляций модернистских институционализированных практик в основных институциональных сферах – экономике, политике, науке, искусстве, семье». ²

Таким образом, в работах Д.В. Иванова категория виртуального используется для описания нового, становящегося миропорядка в целом, в рамках социальной теории. Употребление этой категории носит здесь метафорический характер. В заключение своей работы Д.В. Иванов пишет: «Любая теоретическая модель общественных изменений, чтобы быть адекватной современным тенденциям, должна строиться с использованием понятия виртуальности или его аналогов». ³

¹ Иванов Д.В. Там же. С. 143.

² Иванов Д.В. Там же. С. 159.

³ Иванов Д.В. Там же. С. 202.

Итак, проблематика виртуального и виртуальной реальности популярна в современной русской философии и социальной теории; эти темы рассматриваются во множестве аспектов и получают самые разнообразные толкования. При всей разноречивости этих толкований, все они описывают различные важные моменты конституирования виртуальной реальности – как в отношении смысла, так и в отношении принципов, способов, практик конструирования. Именно совокупность этих различных подходов и представляет собой одно из тех обстоятельств, что наиболее значимы для выявления социального смысла виртуальной реальности. Многие из распространенных в современном дискурсе взглядов на виртуальное и виртуальную реальность противоречат друг другу на уровне конкретных положений; однако, в целом они представляют собой характерную современную картину десемантизации понятия виртуального. Сама широта спектра толкований указывает на смысл виртуальной реальности более явно, чем любое из конкретных толкований в отдельности. Именно современная многозначность и десемантизированность является одной из главных характеристик виртуальной реальности, и именно на это обстоятельство я обращаю преимущественное внимание в поисках смысла виртуальной реальности, которые предпринимаются в этой книге.

1.2. Виртуальное и виртуальная реальность по эту сторону реальности

Рассмотрев лексическую и терминологическую историю корня *uīro-, принявшего затем вид vir-, а еще позднее - virt- и вирт-, я прихожу к выводу о том, что виртуальное и виртуальная реальность - понятия, находящиеся неизменно на границе их тематизации в качестве терминов, т.е., остающиеся во многом в пределах повседневного языка. Это нахождение «на границе» устойчиво и представляет собой существенную характеристику семантики этих понятий. По мере того, как перестают просматриваться связи внутри семантики понятия, полисемия виртуального переходит в омонимию; все это складывается в специфическую конструкцию умолчания, существенно значимого сокрытия, которая находится в основе смысла виртуального.

На протяжении долгой истории корня *uīro- / vir- / virt-, семантика его претерпевала изменения; неизменной оставалась лишь специфическая двойственность организации его смыслов. В синхронном семантическом поле этого корня происходила поляризация, которая затем принимала вид актуализации одной из семантических групп и отхода другой на второй план. Однако, фактически, ни одна из этих групп не была более актуальной, чем другая. Семантика корня в целом организовывалась таким образом, что одна из групп декларировалась как актуальная, в то время как вторая была необходимым компонентом смысла в качестве параллельно существующего значения, «двойного дна», о котором умалчивалось. Такое умолчание было принципиально важно для конструкции смысла этого корня.

Сокрытие это позволяло повседневному носителю языка видеть лишь первый, декларируемый план смысла понятия в целом, и декларативно приравнивало этот план к единственному компоненту общего смысла понятия. При этом, однако, как другие планы, о которых умалчивалось, так и само наличие этих других планов являлись смыслообразующими конструктивными элементами для смысла виртуального во все времена существования этого корня, и наши дни не представляют здесь исключения.

Приходится признать, что философское осмысление виртуального и виртуальной реальности традиционно идет по пути, задаваемому ему самой виртуальной реальностью как предметом философского рассмотрения. Другими словами, философия тематизирует виртуальную реальность лишь в том аспекте, в каком виртуальная реальность декларирует себя. Таким образом, философия принимает активное участие в практиках и конструкциях виртуальной реальности.

Повседневному носителю современного русского языка о виртуальной реальности известно прежде всего то, что она представляет собой неопределенную сферу значений. Сфера эта лишь обозначается отсылкой, в то время как семантика ее едва ли раскрывается. Соответственно, философское осмысление виртуальной реальности сосредоточивается преимущественно на том, чтобы обозначить онтологический статус этой «сферы».

При этом семантическая неопределенность осмысляется чаще всего как недо-реальность виртуального, что, в свою очередь, артикулируется в более общем плане - как его не-реальность или его отделенность от реальности. Такой поворот имеет отношение к сокрытию виртуального, осуществляемому теперь уже непосредственно в сфере философии. Таким образом, преимущественное внимание философии уделяется оппозиции виртуальной реальности и реальности в целом, а также поиску различных подходов к объяснению именно онтологического их отношения. В результате такого подхода достигается конструкция и легитимация сложной онтологической ущербности-превосходства виртуальной реальности по отношению к реальности в целом.

Однако, такое видение виртуальной реальности - в том числе и с точки зрения специальных теоретизирующих дисциплин - является необходимым конститутивным элементом виртуальной реальности. Кроме того, даже при таком рассмотрении, которое обращает внимание лишь на декларативный план виртуального и виртуальной реальности, высвечиваются многие существенные черты той картины, которая может явиться полностью лишь при более общем взгляде. Такой подход должен заключать в себе риск преодолеть очарование виртуальной реальности, сталкиваясь при этом с угрозой утратить способность очаровываться ей впредь. И все же такой более общий взгляд должен учитывать специфические «онтологи-

ческие игры» смысла виртуальной реальности и не попадать всецело под их обаяние, - которое, бесспорно, велико.

Данная работа представляет собой поиск смысла, который вкладывает современное общество в сложное, омонимизирующее понятие виртуальной реальности. То есть, речь идет о конструировании социального смысла понятия виртуальной реальности, а также виртуальная реальность как область (способ) конструирования социального смысла. Можно заключить, что в современном обществе имеется некая особая область конструирования социального смысла, которая называется виртуальной реальностью. Об этом смысле известно, что он оказался актуализированным и получил существенное развитие в связи с появлением и широким распространением компьютеров, компьютерных сетей и компьютерного моделирования реальности.

Даже сама не строгость употребления слов виртуальное и виртуальная реальность во всех современных дискурсах, - как повседневных, так и профессиональных, - а также и популярность этих слов говорит о возникшей необходимости тематизации некоторых важных обстоятельств общественной жизни, которые очевидным образом увеличили свою значимость и сферу распространения с появлением компьютеров. Однако, сами эти обстоятельства и явления вовсе не новы. Они существовали всегда, и тот факт, что они столь сильно актуализировались в настоящее время в связи с общими процессами пост-современности, и, в частности, с широким распространением компьютеров, означает, что они требуют философского осмысления как таковые. Кроме того, необходимо осмысление их актуализации именно в современном обществе.

В чем же состоит эта область социального конструирования реальности, называемая виртуальной реальностью, каковы ее особенности и механизмы?

Современная ситуация такова, что философия оказалась в состоянии едва ли не языческого категориального и понятийного синкретизма, результирующего в единственном «дозволенном» понятии – мира, или просто «всего». Разочаровавшись в категориях, современная философия стремится оперировать вместо них мирами (реальностями) в целом. Поэтому вокруг и внутри нас появляется множество миров, а к этому прибавляются также принципиально

неисчислимы «возможные миры» и виртуальные реальности во всех возможных вариантах их трактовки.

Эти «миры» или множественные реальности современной философии сами по себе весьма примечательны. Здесь можно привести в качестве примера полионтичность мира, о которой говорит Н.А. Носов: «Подход, основанный на признании полионтичности реальности, разработанный и описанный нами, получил название “виртуалистика”. Относительно психики этот подход конкретизируется в теории психологических виртуальных реальностей»¹. Можно упомянуть также и активно развиваемую сейчас концепцию «возможных миров».²

В результате возникла ситуация, когда едва ли не всякий рекламный ролик стал претендовать на то, чтобы быть неким «отдельным миром» или «отдельной реальностью». Постольку, поскольку все другие попытки категоризации мира были объявлены заранее несостоятельными, - категория виртуального стала, по сути, одной из возможных альтернатив категорий вообще, - существенно дискредитированных постмодерном, - а также и любого определения и определенности, граней, границ и т.д..

Все эти различные «миры» и реальности обладают любопытными противоречивыми качествами. С одной стороны, на уровне категориальном они максимально изолированы друг от друга и замкнуты в себе, что диктуется необходимостью обозначить их именно как нечто континуальное и завершенное. Однако, даже на самый не критический взгляд, эта непроницаемость выглядит куда большей схоластической фикцией, чем все метанарративы, подвергшиеся деконструкции. Изолированность этих миров и вообще само выделение их в качестве отдельных миров никому не приходится в голову воспринимать слишком буквально, это осознается как, в конечном счете, лишь понятийный инструментальный для построения обходных путей. Поэтому с другой стороны – фактически – эти миры и реальности представляют собой нечто весьма диффузное и предельно взаимопроницаемое, что определяется в целом той философской задачей, которая и вызвала их к столь активной и значимой жизни в настоящее время.

1 Носов Н.А. Виртуальная реальность // Вопросы философии 1999, №10. С. 156.

2 См., например, подробный обзор современной философии этого направления в: Эпштейн М. Философия возможного. СПб., Алетеия, 2001.

Оказывается, следовательно, что виртуальная реальность предстала в современном мире в самом общем смысле как средство и способ объединить распадающийся на части мир, лишенный категоризирующей и систематизирующей его деятельности человеческого разума, и превратившийся в некое скопление взаимопроникаемых «миров». В этом качестве понятие виртуальной реальности представляет собой своего рода один из немногих допускаемых и горячо принятых в этом качестве универсальных «экзистенциалов» современной философии.

Явление виртуальной реальности в современном мире оказывается в таком положении, что может отчетливо проявить свои конструктивные составляющие, свое качество и онтологический статус. В современной культуре виртуальная реальность обозначается указанием, отсылкой к некоей области явлений, субстанциональный смысл которой наполовину скрыт от нашего повседневного взгляда. Все, что известно нам об этой области в таком случае – это подчиненность ее онтологического статуса по отношению к реальности повседневности. Утверждение такой подчиненности представляет собой, следовательно, тезис о нереальности виртуальной реальности, ее принадлежности к некоему «миру идей», которая обозначает некую фиктивную природу виртуальной реальности – поскольку здесь речь идет о «платоновской» линии, которую можно проследить в истории восприятия виртуального и виртуальной реальности. Современная часть «аристотелевской» линии в конструировании смысла виртуальной реальности более снисходительна по отношению к виртуальной реальности, то есть, оставляет ей больше простора для полноценного онтологического воплощения. Однако же, тем не менее, здесь также утверждается недостаточный онтологический статус виртуальной реальности – в силу того, что виртуальная реальность сводится при этом практически к чистой потенциальности.

Итак, в самом общем смысле виртуальная реальность объявляется в современном обществе миром идей (или символов, или даже симулякров) – либо неким особым содержанием сознания, если речь идет об «аристотелевской» линии. Причем, этот мир идей уже не воспринимается нашими современниками как высшая реальность. Напротив, когда речь идет о нереальности виртуальной ре-

альности, при этом имеется в виду ее некоторая «нежизненность», выключенность из ткани реального повседневного бытия.

Именно на такую выключенность прежде всего и указывает понятие виртуальной реальности как отсылка, и именно эта выключенность конструируется утверждением симулятивной природы виртуальной реальности. В «аристотелевской» же линии, которая представлена, например, в работах Н.А. Носова, виртуальная реальность рассматривается как кратковременная актуализация потенциального состояния сознания, которая выключена из общего пространства реальности, - а именно, из intersubjectивности и временной континуальности реальности (так, примерами виртуальных состояний в теории Н.А. Носова являются опьянение, измененные состояния сознания, аффект и т.д.)¹.

В этой связи становится очевидным, что эта самая столь отчетливо декларируемая «нереальность» виртуальной реальности представляет собой часть социальной конструкции виртуального. В самом деле, при внимательном рассмотрении очевидно, что декларируемая «нереальность» виртуальной реальности означает прежде всего утверждение о некоем значимом ограничивающем позиционировании ее в рамках обще-социального континуума.

Семантической основой виртуального является механизм сокрытия в рамках социального континуума. Онтологический статус виртуального, таким образом, всегда отчетливо двойствен: неизменно утверждается реальность виртуального, его «посюсторонность» реальности, и включенность в ткань социального. Вместе с тем, однако, реальность виртуального утверждается как непременно специфическая реальность. Виртуальное всегда насторожено относительно границы реального и нереального, но задача его состоит именно в том, чтобы оставаться «по эту сторону реальности».

Соккрытие осуществляется за счет того, что в плане декларативном виртуальная реальность конституируется как некая Другая реальность, отличная от основной или общей реальности. При этом контуры этой Другой реальности принципиально и намеренно размыты, она старательно избегает точных описаний и четких определений. Фактически, про нее должно быть известно лишь то, что она обладает неким вторичным по отношению к общей реальности онтологическим статусом.

1 Носов Н.А. Виртуальная психология. Аграф, Москва, 2000.

Этот вторичный статус не однозначен. Он одновременно является подчиненным по отношению к основной реальности (в силу своей вторичности) и демонстрирует свое над ней превосходство, означая некие сферы бытия, которые не могут быть доступны регулярной, повседневной социальной реальности. Подчиненный статус виртуальной реальности означает, что она не детерминируется полностью правилами и механизмами социального. Она остается в тени социального, не обладая полноценным онтологическим статусом, - и, следовательно, она не является онтологически ответственной в полной мере. Под онтологической ответственностью я понимаю здесь не этический аспект, но включенность в пространство регулярной социальной онтологии, проницаемость всеми его элементами и такое участие в этом пространстве, которое может характеризоваться как полное или неизбежное, означая, в конце концов, поглощенность элемента включающим его целым.

В отличие от сферы онтологически ответственного, основная конститутивная особенность социальной сферы виртуальной реальности состоит в том, что она представляет собой пространство, в котором возможно частичное высвобождение из плотного плетения регулярной социальной онтологии. Безответственность предстает здесь как возможность пренебречь некоторыми причинно-следственными связями или изменить заведенный ход вещей. Пренебрежение или изменение это, однако, не должно приобретать именно регулярный характер, иначе оно станет принадлежать сфере реальности. Виртуальная же реальность никогда не возводится в систему; именно поэтому она не конвертируется в категории устойчивейшей социальной теории, всегда ускользя от этого определения под видом случайного, единичного, - незначительного для жизни социума в целом.

Действительно, всякий раз виртуальная реальность получает статус случайного, - как эфемерного и нефиксируемого именно в социальном отношении. Сфера виртуального неизменно далека от ключевых интересов общественной жизни; она находит свое воплощение в самых неожиданных местах и обличьях, заботясь лишь о том, чтобы не стать полноценным фактом именно (регулярной) социальной реальности. Этой цели она достигает, однако же, декларируясь как неполноценная (эфемерная, нереальная) в плане онтологическом.

Тем не менее, вся эта конструкция осуществляется в общем поле социального. В задачи виртуальной реальности не входит преодоление реальности или выход за ее пределы, это – лишь декларация, призванная обеспечить виртуальной реальности необходимую свободу маневра. Виртуальная реальность конструируется именно внутри реальности «основной», в виду ее, по ее образу - и различию. Это означает, что при таком конструировании момент сходства важен не менее, чем момент различия, - и в количественном соотношении момент различия оказывается минимальным.

Конструирование виртуальной реальности обладает таким огромным обаянием не потому, что оно позволяет убежать от реальности, а потому, что позволяет изменить ее, откорректировать, совершить над ней некоторое магическое действие, которое, увы, невозможно в реальности. Магическое заклинание направлено на исполнение какого-то конкретного, определенного желания, и, таким образом, момент различия будет действительно минимален. В этом смысле, например, экран компьютера, при помощи которого может конструироваться виртуальная реальность, имеет нечто общее со щитом, в который смотрел Персей во время своей битвы с Медузой Горгоной.

Медуза, отраженная в щите, выглядела несколько иначе, чем реальная, но значимая разница заключалась не в этом, а том, что ее взгляд терял из-за этого свою убийственную силу. Это происходило не потому, что отражение вообще бестелесно и оно не смогло бы также ударить его, схватить и т.д., а потому, что Персей сознательно, используя техническое средство, изменил реальность таким образом, как ему было нужно. При этом прочие отличия отраженной Медузы от реальной, скорее, были недостатками техники, чем дополнительными достоинствами, - например, то, что Персею пришлось вести сражение в зеркальном отражении. Но преимущество, полученное Персеем от конструирования виртуальной реальности, превосходило ее техническое несовершенство.

Таким образом, виртуальная реальность дает своим создателям и участникам ощущение свободы от законов физики, а также и от социальности, - ощущение социальной невесомости. Это антигравитационное обстоятельство даже в исследовательской литературе часто трактуется как исчезновение собственно социальности (см., например, «Конец социального» Бодрийяра, дискуссии по поводу

социальности Интернета и т.д.). Однако, этот факт, скорее, свидетельствует именно об особенностях социальных значений, конструируемых при посредстве виртуальной реальности. Поскольку, как уже говорилось выше, момент различия минимален, то спровоцированные им изменения могут существенно изменить то общее, что было у виртуального значения с реальным, - и, таким образом, преобразовать само реальное значение.

Итак, виртуальная реальность представляет собой, прежде всего, конструкцию оперирования проблематизированной социальной реальностью. Она обеспечивает возможность частичной эксклюзии из общего континуума социальной реальности. Эксклюзия эта осуществляется, однако, не с целью отрицания или уничтожения проблематизированного смысла как такового или социального смысла в целом, - но, напротив, в целях, так сказать, точечной или направленной коррекции того или иного социального смысла, который оказывается проблематизированным. Тем самым, в ситуации виртуального грань реального и нереального оказывается напряженной именно в плане права реального на «полноценную» социальную онтологию.

Виртуальная реальность представляет собой значимый индикатор состояния общества, в определенном смысле «концентрированное» общество. История виртуальной реальности, а также способов ее конструирования и тех ролей, которые отводились ей в различных социальных обстоятельствах, может быть рассмотрена как история конструирования общества в целом.

Глава 2. Социальная онтология виртуальной реальности

2.1. Онтологическая безответственность виртуальной реальности

Как я постаралась показать в первой главе, конструкция виртуальной реальности принципиально двупланова, как в онтологическом, так и в семантическом отношении. Эта двуплановость или двойственность конструкции связана с особенностями семантики самого корня *uīro- и просматривается во всех социальных конструкциях, которые репрезентируются при посредстве этого корня. Лингвистический обзор, приведенный в первой главе, показывает, что семантика корня *uīro-/vir(t)- не оставалась неизменной на протяжении его истории и создавала постоянно обновляющуюся конструкцию виртуального и виртуальной реальности. В рамках такой конструкции смысл виртуальной реальности оказывается состоящим из двух основных частей, которые различаются прежде всего тем, что одна из этих частей оказывается декларированной в культуре и дискурсе в качестве собственно смысла виртуального и виртуальной реальности, другая же остается сокрытой, - но при этом ни в коем случае не элиминируется, поскольку конструкция эта имеет смысл именно в таком двухчастном виде. Не только семантика этой конструкции в целом изменялась в ходе истории, но также и смысловое наполнение декларируемой и скрываемой ее частей и сама конкретно-семантическая суть этой двухчастности не оставалась неизменной. Однако же, за конкретно-семантическим наполнением понятия и конструкции всегда стояла такая двухчастность, связанная с определенным смыслом, который и делал возможным все эти флуктуации и переорганизации конкретной семантики, которые обнаруживаются в лингвистической истории корня *uīro-/vir(t)-.

В чем же состоит этот смысл? В плане декларативном виртуальное и – позднее - виртуальная реальность неизменно конституируется как некая Другая реальность, отличная от основной, общей, - т.е., регулярной – реальности. То есть, этот статус задается в оппозиции по отношению к эмпирической социальной реальности, которой придается в этом случае статус реальности «основной».

Итак, первая важная особенность конституирования виртуальной реальности состоит в том, что на декларативном уровне виртуальная реальность настойчиво стремится быть противопоставленной эмпирической реальности в качестве Другой реальности. В современном дискурсе виртуальной реальности эта оппозиционность выражается, в частности, в настойчивом акцентировании семантики эскейпизма в различных ее вариантах, когда речь идет о виртуальной реальности. (Это противопоставление выражено столь явно, что дело принимает даже отчетливый парадоксальный оборот: столь жесткая бинарная категориальная оппозиция сохраняется даже в трудах тех исследователей, которые рассматривают проблематику виртуальной реальности в рамках пост-структуралистских парадигм как яркий пример наступившей «эпохи постмодерна» и, соответственно, пространство размывания границ и оппозиций (см. обзор литературы в разделе 1 Главы 1).

Вторая особенность конституирования виртуальной реальности заключается в том, что контуры этой Другой реальности принципиально и намеренно размыты, она старательно избегает точных описаний и четких определений, - подтверждением этого тезиса служит современный дискурс виртуального и виртуальной реальности, который дает нам многочисленные примеры исключительного некритического употребления этих понятий. Фактически, про Другую реальность должно быть известно (то есть, проявлено на декларативном уровне) лишь то, что она обладает неким вторичным по отношению к общей реальности онтологическим статусом, некоей «нереальностью», - которая остается, однако, не проясняемой.

Эта непроясняемость имеет, следовательно, принципиальный характер, обеспечивая смысловую непрозрачность конструкции виртуальной реальности, и, таким образом, саму возможность этой непрозрачности. То есть, непроясняемость оказывается средством, обеспечивающим сокрытие части смысла виртуальной реальности, ее «двойного дна». В результате оказывается, что виртуальная реальность обозначается в дискурсе не столько через раскрытие собственного смысла этого понятия, сколько через указание на наличие этого смысла как такового. Такой тип конструирования смысла я буду для краткости называть отсылкой (к наличию).

Отсылочность конструкции виртуальной реальности приводит к тому, что сама эта конструкция принимает очертания фигуры

умолчания, когда утверждается наличие некоего смысла конструкции, - в то время как сам этот смысл остается принципиально не раскрытым и не раскрываемым. В свою очередь, умолчание о содержательном смысле виртуальной реальности обеспечивает саму возможность существования для общего смысла виртуальной реальности как целостной конструкции. Другими словами, такая фигура умолчания означает, что в самом основании конструкции виртуальной реальности заложено некое фундаментальное лукавство, значимое для организации и функционирования смысла.

Конструкция виртуальной реальности представляет собой, таким образом, проект онтологического сокрытия. В случае виртуальной реальности речь идет будто бы о замене одной реальности другой, - то есть, происходит декларирование виртуальной реальности как Другой реальности. Проект виртуальной реальности оказывается обеспеченным этим сокрытием в самой своей основе, и имеет смысл только в таком качестве. Вернее сказать, для того, чтобы проект виртуальной реальности достигал своих целей, он должен быть организован именно таким образом. Механизм сокрытия является, таким образом, как онтологической, так и семантической основой виртуального.

Каковы же задачи проекта виртуальной реальности и каков его смысл? В своем декларативном плане виртуальная реальность конституируется как не-реальная. Что же означает эта «нереальность», и каким образом обеспечивается ее конструкция? В классической западной философской картине мира идея общества мыслится как проект контролирования Я в соотношении с Другим и в противопоставлении ему, как становление и развитие на основе этой фундаментальной категориальной оппозиции. Это и есть ситуация реальности. То есть, ситуация такого контроля представляет собой онтологически ответственную ситуацию (для субъекта). Субъект игры при этом включен в континуум социального, и «правила игры» известны (наличие пространства означает предсказуемость). Наличие этих «правил» и представляется основным механизмом реализации онтологической ответственности субъекта или, другими словами, вовлечения субъекта в ситуацию онтологически ответственного существования. Это означает, что всякое действие (субъекта) совершается в поле социальных смыслов и участвует в его (поля) воспроизводстве и конструировании. То

есть, все проявления субъекта с необходимостью онтологизируются – поскольку во взаимодействие включены Другие и все происходит в сфере социального.

Под онтологической ответственностью я понимаю здесь включенность в пространство социальной онтологии, проницаемость всеми его элементами и механизмами, – то есть, такое участие в этом пространстве, которое может характеризоваться как полное или неизбежное, означая, в конце концов, поглощенность элемента включающим его целым.

В отличие от сферы онтологически ответственного, основная конститутивная особенность сферы виртуальной реальности состоит в том, что сфера эта представляет собой пространство, в котором возможно частичное высвобождение из плотного плетения регулярной социальной онтологии. Подчиненный статус виртуальной реальности («не-реальность») означает, что она не детерминируется полностью правилами и механизмами социального, и, следовательно, избегает сферы онтологически ответственного.

Построенность виртуальной реальности на основании умолчания как раз и позволяет ей некий выход за пределы социального, – выход, который совершается в молчании, и именно благодаря этому он вообще оказывается возможным. Это позволяет говорить об онтологической безответственности виртуальной реальности.

Безответственность предстает здесь как возможность пренебречь некоторыми причинно-следственными связями или изменить заведенный ход вещей. Изменение это, однако, не должно приобретать регулярный характер, (иначе оно станет принадлежать сфере регулярной реальности, – то есть, ответственности). Виртуальная же реальность никогда не возводится в систему; именно поэтому она не конвертируется не только в категории социального как такового, но и в категории устоявшейся социальной теории, всегда ускользая от этого определения, реализуясь в виде случайного, единичного.

Лишь единичное оказывается вправе оставаться неназванным, избегать языковой легитимации, неизбежно приводящей в пространство социальной детерминации. Виртуальная реальность представляет собой, таким образом, степень свободы от социального. То, что онтологически безответственно, включено в порядок вещей, но декларируется как единичное, случайное, – и поэтому нере-

альное; в том смысле онтологически безответственному важно декларировать, что оно не обладает важностью для системы. То есть, оно декларируется как могущее не быть включенным в систему, - то есть, оно конструируется как окказиональное. В лингвистике окказиональным называется разовое словоупотребление или словообразование, которое понятно говорящим на языке, но в силу своей единичности не включающееся в регулярную систему языка. Я воспользовалась этим термином для того, чтобы определить онтологический статус, который получает виртуальная реальность. Признаваясь окказиональным, - то есть разовым, случайным, не вписанным в систему, - событие, факт или отношение признается одновременно существующим и не существующим, имевшим место в рамках системы и вынесенным за ее рамки, - и, наконец, как следствие, - реальным и нереальным в одно и то же время. Поскольку же языковые знаки признаются обозначающими некие универсалии - т.е., категории или классы однородных предметов, - окказиональное, таким образом, оказывается неназванным в общем поле языка. Тем самым, окказиональное представляет собой единицу онтологической безответственности виртуальной реальности.

Окказиональность, возникающая при конструировании онтологической безответственности виртуальной реальности, означает, помимо прочего еще один важный момент: не-вменяемость виртуальной реальности. Окказиональное выключено из системы причин и следствий, из системы ответственности как регулярного, неизбежного континуума социального. Виртуальная реальность, таким образом, не есть нечто, имеющее место «без последствий» вообще или «нечто, воздействующее только на чувства» или что-нибудь, соответствующее подобным определениям эфемерности, онтологической несостоятельности, - иначе она бы была «мечтой» или «фикцией», то есть, не обладала бы онтологическим статусом, необходимым для ее реализации. Виртуальная же реальность «есть, но не названа», - то есть, не включена в систему как нечто уникальное, «мелькнувшее и прошедшее». Достигаемая таким образом онтологическая безответственность означает, следовательно, что такое окказиональное событие не может быть «вменено в вину» кому бы то ни было в силу того, что для этого «не выдумано языка» - следовательно, это событие не подпадает под «зако-

ны», в сплошную сеть регулярности и регуляций. Таким путем виртуальная реальность избегает подчиненно-властных отношений, получает особые преимущества в социальном поле власти.

Действительно, всякий раз виртуальная реальность получает статус случайного – как эфемерного и нефиксируемого именно в социальном отношении. Сфера виртуального неизменно дистанцируется от ключевых интересов общественной жизни. Она находит свое воплощение в самых неожиданных местах и обличьях, заботясь о том, чтобы не стать полноценным фактом именно социальной реальности. Этой цели она достигает, лишь декларируясь как неполноценная (эфемерная, нереальная) в плане онтологическом.

Такая неназванность закономерно соотносится с тем вторичным онтологическим статусом «нереальности», который обозначает виртуальную реальность в декларируемом, звучащем дискурсе, – где и конструируется тот самый декларируемый план виртуальной реальности, который и остается ее единственным проявленным аспектом, обеспечивая конструкцию значимой отсылки.

Этот вторичный онтологический статус, который оказывается атрибутированным к виртуальной реальности в декларативном плане, в свою очередь, не однозначен. Он одновременно является подчиненным по отношению к основной реальности (в силу своей вторичности) и демонстрирует свое над ней превосходство, означая некие модусы бытия, которые не могут быть увидены (освоены, доступны) реальностью основной, поскольку он представляет собой такую степень свободы, которую может обеспечить лишь то, что не просто избежало наименования в качестве неважного, несущественного, вторичного, – но сумело не раскрывать при этом своего сущностного смысла в полной мере.

Однако, такая конструкция не может претендовать на то, чтобы быть выходом за пределы социальной реальности в сколько-нибудь полном смысле. Скорее, напротив, ее можно считать чем-то вроде «узаконенной отдушины», пространства свободы от социального, построенного в рамках самого социального, – и теми средствами, которыми социальное строит дозволенную им конструкцию свободы. Конструкция эта осуществляется именно в общем поле социального.

В задачи виртуальной реальности не входит преодоление реальности или выход за ее пределы, это – лишь декларация, призван-

ная обеспечить виртуальной реальности необходимую свободу маневра. Один из принципов конструирования виртуальной реальности состоит в том, что она конструируется именно в скрытом, «троянском» противопоставлении эмпирической реальности (которое имеет мало общего с тем радикальным противопоставлением, которое при этом декларируется), «по ее образу и различию». Это означает, что при таком конструировании момент сходства важен не менее, чем момент различия, - и в количественном соотношении момент различия оказывается минимальным.

Лукавство конструкции виртуальной реальности состоит в том, что, чем важнее это единичное, окказиональное (в том числе важнее для самой системы и в ее составе), - то есть, чем большая значимость придается какой-либо конкретной конструкции виртуальной реальности, - тем сильнее будет декларироваться его не важность, онтологическая вторичность, поскольку:

1. оно сильно и ценно именно своей мнимой невключенностью в систему, то есть, фактически, тем, что представляет собой степень свободы в системе;
2. однако, в то же время, оно возможно только благодаря своей свободе, противопоставленности системе.

Каким же образом социальная окказиональность достигается на практике? В качестве начального шага осуществляется избирательная «симулякризация» регулярного социального смыслового континуума (мера осмысленности, отрефлексированности всего этого может стать предметом отдельного рассмотрения), который является в данном случае «исходным материалом», - а также целью и средством. Знаки, оторвавшиеся от своих референтов, представляют собой в этой связи условие возможности конструирования онтологической безответственности.

Именно эти знаки, симулякры (по терминологии Бодрийяра), представляют собой «точки разрыва» социального континуума, и, таким образом, позволяют осуществлять более или менее направленные действия над социальной реальностью (по крайней мере, создают у «конструкторов» ощущение возможности таких направленных изменений, возможности власти над социальной онтологией - а это ощущение, в свою очередь, также представляет собой одно из необходимых условий такой возможности). Однако симулятивные знаки не составляют пространство виртуального, а лишь

точечно используются в построении конструкции виртуальной реальности (в основном, в отношении того проблематизированного параметра, который становится импульсом конкретной конструкции виртуальной реальности). Таким образом, речь идет не об отрыве знака от реального референта, а лишь о том, чтобы сделать эту связь очень пластичной по сравнению с регулярной реальностью. В таком случае правильнее бы было называть это явление не симулякризацией, а окказионализацией, поскольку эти «точки разрыва» представляют собой возможность возникновения окказионального в социальном континууме.

Онтологическая безответственность подразумевает, таким образом, особый тип отношения виртуальной реальности с реальностью регулярной; для конструирования такого отношения необходима частичная, избирательная отмена контроля Я через Другого (в отношении проблематизированного параметра социальной реальности), и вместе с тем – сохранение этого контроля применительно как к социальной, так и к виртуальной реальности в целом.

«Фигура умолчания» виртуальной реальности состоит, таким образом, в том, что виртуальная реальность представляет собой специфическую сферу социального конструирования реальности, в которой особым образом изменен порядок онтологической ответственности за те действия и процессы, которые в ней осуществляются.

Конструирование виртуальной реальности обладает таким огромным обаянием не потому, что оно позволяет убежать от реальности, а потому, что позволяет изменить ее, откорректировать, совершить над ней некоторое магическое действие, которое, увы, невозможно в реальности. Магическое заклинание (подробнее об этом см. раздел 2.3) направлено на исполнение какого-то конкретного, определенного желания, корректирование какого-то параметра, который воспринимается как наиболее проблематизировавшийся в эмпирической реальности. Таким образом, момент различия сферы ответственности и сферы окказиональной свободы будет действительно минимален (см. пример со щитом Персея, приведенный в разделе 2 Главы 1).

Однако, онтологический статус «магического действия» изначально двойствен по отношению к эмпирической реальности. С одной стороны, он более низок, «недо-онтологичен» в силу своей изначально задаваемой не-реальности (поскольку его вычленение,

идентификация и конструирование осуществляется в противопоставлении реальности) и нуждается в «онтологизации» в эмпирическую реальность для того, чтобы «магическое действие» вступило в силу. С другой стороны, он «супер-онтологичен», поскольку действие это несет в себе изменение, власть над эмпирической действительностью, которая не может быть осуществлена ее собственными средствами. Виртуальная реальность в этом смысле представляет неким донорским органом, органическим, но отехниченным имплантантом в эмпирическую реальность.

Виртуальная реальность представляет собой проект бунта против тотальной вписанности человека в регулярное социальное пространство, против неизбежной и немедленной онтологизации и институционализации всех его побуждений и проявлений. Этот бунт, однако, в существенной степени неоднозначен и своеобразен. С одной стороны, он направлен на разрушение тотальной онтологической ответственности в рамках социальной действительности. С другой стороны, задача проекта виртуальной реальности заключается вовсе не в том, чтобы разрушить этот контроль, а также и не в том, чтобы добиться в результате такого разрушения лишь статуса «мечты», «фикции», «сна» и т.д.. Смысл проекта заключается в том, чтобы сконструировать сферу виртуальной реальности в пределах (а не во сне, что важно) эмпирической социальной реакции контроля и онтологической ответственности. При этом виртуальная реальность должна обладать одновременно как «онтологическими достоинствами» реальности, так и привилегиями свободы от нее.

Статус виртуальной реальности в целом (который реализует все эти процессы и механизмы) – это способ эксклюзии из социальной реальности, не подразумевающий, однако, выхода из нее. Виртуальная реальность не подразумевает, таким образом, ни борьбы, ни эскейпизма, являясь, по сути, пространством свободы от социального, легитимированным средствами самого социального, – и, тем самым, в конечном счете, подконтрольном ему (возможно, что в еще большей степени).

Проект виртуального – это проект «приручения» свободы, «приручения» возможного, нахождения для него места в существующем (или путем построения его протекции в существующее). При этом приходится, с одной стороны, наделить его некоторыми

чертами существующего, с другой – далеко не всеми соответствующими чертами, поскольку он должен сохранить если не онтологию, то хотя бы статус возможного, не сущего в полной мере. Сущее и возможное должны «просвечивать» в виртуальной реальности друг сквозь друга, поскольку именно в этом – весь смысл происходящего. Это и есть онтологическая безответственность виртуальной реальности, прагматически реализуемый проект попытки свободы без ответственности, вернее, с той степенью ответственности, которую человеку покажется возможным на себя взять.

Если виртуальная реальность – пространство свободы, но «в рамках», то при конструировании виртуальной реальности (остающейся «фактической, но неназванной») нет смысла и надобности (да и опасно с точки зрения достижения задачи проекта) использовать те средства и способы конструирования, которые составляли бы существенную новацию по отношению к общей эмпирической реальности. Это было бы как не в интересах регулярной реальности, так и не в интересах виртуальной реальности.

Онтологически ответственное пространство социальной реальности интерессубъективно и облигатно; оно также континуально и самодостаточно. Пространство же виртуальной реальности, с его точечными и окказиональными «отрывками» и «корректировками», – но, в то же время и с его фактической включенностью в общую ткань социального, разумеется, не имеет нужды в «отдельности», т.е., в конструировании собственного отдельного пространства и собственной сплошной континуальности, полноценной и альтернативной. Пространству виртуальной реальности достаточно иметь сетчатую структуру – точки разрыва, окказионализации на фоне общего пространства социального. Смысл «сетчатой» виртуальной реальности не в ней самой, а в основной, регулярной реальности. Виртуальная реальность противопоставлена основной реальности, но они образуют не как равнозначную, антиномичную оппозицию, а нечто вроде родовидового отношения.

Онтологический статус виртуального, таким образом, всегда отчетливо двойствен: неизменно утверждается реальность виртуального, его «посюсторонность» реальности и включенность в ткань социального. Вместе с тем, однако, реальность виртуального утверждается как непременно специфическая реальность. Виртуальное всегда насторожено относительно границы реального и не-

реального, но задача его состоит именно в том, чтобы оставаться «по эту сторону реальности» - а декларироваться при этом как нереальное. Именно поэтому понятие виртуальной реальности существует всегда на границе терминологизации, которая имеет всегда характер авторский и окказиональный. Таким образом понятие это обозначает себя, но избегает четких очертаний и ограничивается лишь утверждением того, что понятию виртуальной реальности присущ некий смысл, - однако, содержание этого смысла не раскрывается. В современной культуре такой ход легитимизируется за счет декларативного позиционирования виртуального как нереального, - что позволяет конструирование некоей онтологической отдельности на основе понятия виртуального.

Онтологическая безответственность предстает, таким образом, как категория инструментальная. Фактичность виртуальной реальности в сочетании с ее неназванностью означает ее деятельностную, практическую направленность, - то есть, в конечном итоге, ее инструментальную природу. Таким образом, виртуальная реальность существенно отличается от снов и фантазий - тем, что она именно инструментальна по своей природе, и инструментальность эта направлена на фактическую эмпирическую действительность. Виртуальная реальность включена в общий фактический социальный контекст, и ее функцией является специфическое воздействие на этот социальный контекст.

Смысл такой конструкции состоит, прежде всего, в оперировании проблематизированной социальной реальностью. Конструкция обеспечивает возможность онтологической эксклюзии, осуществляемую в рамках и средствами самого пространства социального. Эксклюзия эта осуществляется, однако, не с целью отрицания проблематизированного смысла как такового или социального смысла в целом, - но, напротив, в целях, так сказать, точечной или направленной коррекции того или иного социального смысла, который оказывается проблематизированным. Тем самым в «ситуации виртуального» грань реального и нереального оказывается напряженной именно в плане права реального на «полноценную» социальную онтологию. В конечном счете, онтологическая безответственность представляет собой специфический вариант именно онтологической ответственности. Виртуальная реальность декла-

рирована как безответственность, и это задает ее особенности как ответственности.

Проект виртуальной реальности, скорее, консервативен. Он претендует не столько на то, чтобы изменить эмпирическую социальную реальность, - но больше на то, чтобы удержать проблематизирующуюся реальность в неproblemатичном, до-problemатичном состоянии. Потребность в конструировании виртуальной реальности возникает именно тогда, когда повседневность начинает проблематизироваться по тем или иным причинам. В результате ее практики и механизмы становятся предметом рефлексии или, по меньшей мере, особенного внимания. Как следствие, повседневная социальная реальность начинает требовать от субъекта изменения его социализационных установок - либо верификации, удержания установок старых, подвергшихся проблематизации. Виртуальная реальность функционирует в данном случае как консервативный механизм, средство противодействия тем социальным изменениям, которые оцениваются как неблагоприятные. В случае, если изменения приветствуются субъектом, либо даже просто не проблематизируются, то есть динамика статуса субъекта и/или всей социальной обстановки воспринимается как «положительная» (а «отрицательной» она может быть не только в силу своего качества, но и, например, как «отрицательная» может восприниматься динамика как таковая, в зависимости от степени консервативности субъекта), виртуальная реальность не возникает, и не возникает даже потребности в ней. Кроме того, виртуальная реальность может использоваться и как фактор адаптации, - но тоже консервативный, направленный на то, чтобы замедлить изменения, сделать адаптацию более плавной.

2.2. Интерсубъективность и субъект

Виртуальная реальность конструируется с целью верификации проблематизирующейся регулярной социальной реальности. Эта задача осуществляется при помощи особой онтологической конструкции, которую я обозначила как конструкцию онтологической безответственности.

В рамках западной философской традиции полная онтологическая ответственность может рассматриваться как включенность происходящего в континуум реальности, неотменимая действительность причинно-следственных связей и регуляций. Если же речь идет преимущественно о социальном пространстве, то онтологическая ответственность представляет собой полную включенность в ткань социального, и, в конечном итоге, - проект контролирования Я через Другого, становление в процессе и результате такого контроля. Такая конструкция подразумевает регулярную интерсубъективность, связанную с наличием объективного опыта о мире, который присутствует независимо от личностных ситуаций и предъявляет себя всем членам социума.

Поскольку же конструкция виртуальной реальности онтологически безответственна, то и проект контролирования Я через Другого претерпевает здесь определенные изменения. Онтологическая безответственность виртуальной реальности означает, что противоречие между экзистенциальным и общезначимым приобретает в случае виртуальной реальности особенную остроту. В свою очередь, интерсубъективность всей конструкции также оказывается достаточно специфичной.

Принципиальная необлигатность виртуальной реальности означает, что тем самым теряется критерий общезначимости всей конструкции. Таким образом ставится под сомнение сама возможность интерсубъективности применительно к виртуальной реальности. Кроме того, в построении специфической конструкции интерсубъективности виртуальной реальности свою важную роль играет еще и декларирование «нереальности» виртуальной реальности. С одной стороны, эта декларированная «нереальность» поддерживает это сомнение в интерсубъективности. С другой, в свою

очередь, проблематизированная интерсубъективность виртуальной реальности связана с тем, что виртуальная реальность начинает оцениваться и восприниматься как нечто нереальное. Такая оценка, соединенная с проблематизированностью интерсубъективности, приводит нас к вопросу об окказиональности как основному принципу конструкции виртуальной реальности.

В предыдущем разделе данной работы я говорила уже о принципиальной окказиональности конкретной реализации тех средств и способов, которые применяются для конструирования виртуальной реальности. Поле окказиональных проявлений виртуального не предполагает сгуститься и стать некоей альтернативной системой, лечь в основу другого поля реальности или поля другой реальности, - иначе окказиональное утратило бы свои специфические свойства и возможности. В результате поле окказионального имеет вид сетчатый или фрагментарный, и смысл его существует лишь в виду основной реальности, которая составляет неизменный, отчетливо различимый фон для поля окказионального, - что, в свою очередь, обеспечивает конструкцию онтологической безответственности.

Виртуальная реальность имеет собственные стратегии сохранения от обретения полной онтологической ответственности. Это, в первую очередь, необлигатность виртуальной реальности. Чтобы сохранить эту свою существенную (одну из образующих) черту, виртуальная реальность прежде всего должна производить впечатление «безвоздушного пространства», в котором отменены законы и природы, и общества. Объективная общественная данность предстает в этом случае также поставленной под вопрос. Точнее сказать, именно эта поставленность объективности под вопрос и создает в данном случае возможность для реализации проекта виртуальной реальности.

При этом, однако, речь вовсе не будет идти о фактической отмене пространства интерсубъективного. Виртуальная реальность должна декларировать себя и как нереальную, и как асоциальную, - но именно и только для того, чтобы суметь достигнуть своих целей в пространстве реальной социальности.

Именно поэтому повседневное конструирование виртуальной реальности осуществляется более всего путем осуществления таких видов деятельности, которые каким-то образом «попирают» законы физические и/или социальные – измененные состояния сознания, Интернет т.д. Виртуальная реальность тяготеет, таким обра-

зом, ко всему необычному, - вернее, именно это обыкновенно и хотят в ней видеть, поскольку главным ее свойством полагают именно преодоление не столько самой повседневности, сколько, скорее, облигатности повседневности, и, шире, всего социального и физического мира, их неотменимости, - особенно силами отдельного человека, - причем преодоление этой облигатности именно с такой онтологической легкостью, которую декларировано обещает реальность виртуальная.

Проект виртуальной реальности возникает в обществе и представляет собой результат идеи об относительности регулярной социальности. В этом смысле сама идея о том, что регулярным пространством социального можно управлять, и даже просто изменять его, является существенно более важной, чем эти изменения как таковые. Что же касается конкретной реализации проекта виртуальной реальности, то при этом, как уже говорилось выше, рвется лишь несколько референтных связей, присущих эмпирической социальной реальности, в то время как все остальные должны сохраниться вписанными в общий социальный континуум. Для получения требуемого онтологического статуса виртуальная реальность нуждается в окказиональности как ключевой характеристике своих практик. Это означает, прежде всего, что виртуальная реальность не может конструироваться таким образом, чтобы ее смыслы и практики обладали интересубъективностью, универсально значимой для общества в целом. На эмпирическом уровне социального конструирования это обстоятельство означает, что конструирование виртуальной реальности в каждом конкретном случае будет обладать не общесоциальным, а отчетливо корпоративным и обособленным характером.

Виртуальную реальность приходится конструировать достаточно обособленной, специализированной. Это также связано с принципами ее легитимации, с необходимостью конституировать эффект ее отделенности, отрешенности от реальности основной. Здесь дает о себе знать противоречие, коренящееся в самом понятии виртуальной реальности. Виртуальная реальность, таким образом, просто не может быть общей, для «всех людей», иначе она потеряет свой статус и, опять же, обратится в реальность. Она также не может быть делом одиночки, поскольку тогда она потеряет статус интересубъективной реальности и все, что из этого следует. На-

конец, корпоративность, замкнутость виртуальной реальности, – это еще и простой способ конституирования такого статуса.

На повседневном уровне такое положение достигается достаточно просто, – в том числе исключительно количественным путем. Именно поэтому различные группы, объединяющиеся для конституирования виртуальных реальностей, так ревностно блюдут свою корпоративность, замкнутость, отъединенность от общества. Сами они чаще всего оценивают это как некий эскейпизм, оцениваемый в их восприятии, скорее, положительно. На самом же деле такая корпоративность и охранительность своего «избранного» статуса даже тогда, когда количество «избранных» возрастает существенно, обозначает именно охранительное стремление виртуальной реальности, направленное на то, что виртуальная реальность ни в коем случае не должна обратиться в реальность основную (регулярную, онтологически ответственную), – иначе она потеряет свой смысл. Виртуальное сообщество должно осознавать себя как обособленное, то есть, его участники должны осознавать его как таковое для того, чтобы виртуальная реальность, опять же, не превратилась в реальность основную и не утратила таким образом все то, что привлекает в ней ее субъектов. Виртуальная реальность, таким образом, обязательно необязательна. Следовательно, нельзя в данном случае говорить об эскейпизме как таковом, когда подразумевается, что человек оставляет один «пласт реальности» в пользу другого. В виртуальной реальности «одно» и «другое» всегда присутствуют вместе, всегда «просвечивают» друг сквозь друга – и удерживают этот баланс, не допуская его снятия.

С другой стороны, конструирование виртуальной реальности не может быть делом одиночки, поскольку для такого конструирования человек располагает только механизмами социального конструирования реальности. Любые индивидуальные фантазии и измененные состояния сознания не будут обладать статусом виртуальной реальности, поскольку смысл виртуальной реальности состоит в том, чтобы контролирование Я через Другого ни в коем случае не прервалось совсем, а только приняло своеобразный статус необлигатности.

Корпоративная интересубъективность означает на онтологическом уровне, что проект контроля Я через Другого ставится тем самым под сомнение. Это происходит с использованием того же механизма конструирования онтологической безответственности, что

лежит в основании конструкции виртуальной реальности в целом. На декларативном уровне этот контроль подвергается сомнению, - и в то же время он продолжает существовать, хотя и в несколько видоизмененном виде, поскольку его фактическая и полная отмена означала бы провал проекта виртуальной реальности. Необходимость Другого актуальна для виртуальной реальности – по меньшей мере, в силу того, что она конструируется «по образу и различию» регулярной социальной реальности.

Однако, если в регулярной реальности контроль Я через Другого осуществляется в основном на повседневном, до-рефлексивном уровне, то конструирование виртуальной реальности представляет собой проект в поисках Другого – то есть, проект, в ходе которого предстоит искать и найти способы вписаться в обще-социальную систему контроля через Другого, и, таким образом, осуществить свою своеобразную, безответственную, - но не менее необходимую онтологизацию.

Виртуальное как модус безответственности начинается с того, что прежде всего ставит регулярный, повседневный проект контроля Я через Другого под сомнение, пытается подорвать это контролирование – и делает это все тем же двусмысленным образом: и подрывает, и сохраняет одновременно. Необходимым элементом безответственной онтологизации оказывается интерсубъективная легитимация, когда «момент» интерсубъективности должен не только состояться, но и быть признанным таковым. Как правило, к обще-социальным механизмам легитимации добавляются здесь дополнительные специальные – то есть, в случае с виртуальной реальностью легитимация эта воспринимается как нечто проблематизированное и является предметом рефлексии, выходя за рамки собственно повседневности. Такая легитимация носит неизбежно корпоративный характер и служит для того, чтобы всякий раз ограничивать проект виртуальной реальности в онтологическом и социальном отношении. (На практике ограничение это может быть более строгим в плане декларативном, чем в фактическом.) Необлигатность виртуальной реальности должна обеспечиваться прежде всего отсутствием обще-социальной кодификации ее как полноценного, онтологически ответственного фрагмента общей социальной реальности.

Поиск Другого в проекте виртуальной реальности означает, что и Другой оказывается в данном случае специфическим. Роль

Другого становится существенно неоднозначной. Он должен присутствовать в онтологии мира и не присутствовать там в одно и то же время. Момент легитимации не может быть осуществлен без Другого. Однако же, постоянное присутствие Другого перевело бы проект виртуальной реальности в сферу регулярной, повседневной социальной онтологии. Конструкция онтологической безответственности подразумевает, что Другой должен обязательно присутствовать фактически, в то время как в декларативном плане ему демонстративно, категорически отказывается в этом присутствии.

В регулярной социальной онтологии Другой выполняет роль постоянно присутствующего зеркала для Я. Постоянность зеркала означает его неуправляемость, неотменимость. Это постоянное отражение выражает собой ситуацию ответственной онтологии. Что же касается Другого виртуальной реальности, то здесь ему также отводится роль зеркала, но с одной существенной оговоркой: зеркало это должно быть подконтрольно тому, кто предпринимает проект виртуальной реальности. С этой целью зеркало-Другой должно быть отключаемым. Именно такое отключаемое отражение представляет собой ситуацию безответственной онтологии.

Такой тип Другого может быть обозначен как технический Другой, поскольку он подразумевает сознательное использование техник конструирования социальной реальности, а также, в более общем смысле, является основанным на идее сознательного же переустройства мира. Другой виртуальной реальности репрезентирует приватность, возведенную в абсолютный принцип. Онтологическая безответственность предстает здесь как попытка не просто «опустить все шторы», но напрямую отменять, «отключать» регулярное общество по своему усмотрению. Все это говорит, в свою очередь, об особенностях того, кто может быть назван субъектом виртуальной реальности.

Итак, некий субъект предпринимает трудный проект конструирования виртуальной реальности. Первое, что известно о таком субъекте – это то, что он находится в ситуации проблематизированной реальности. Проблематизация эта представляет собой явление сложное и многуровневое и первоначально ощущается субъектом на повседневном уровне как вторжение альтернативных онтологий. Субъект оказывается перед лицом полионтологического вызова, когда две или несколько различных (картин мира, систем ценностей) становятся представлены синхронно. Вероятно, сама по себе

такая ситуация еще не означает проблематизации реальности. Собственно проблематизация возникает лишь тогда, когда субъект обнаруживает вторжение этих онтологических и экзистенциальных противоречий в собственную повседневность, - и некоторые важные смыслы его повседневности оказываются тем самым поставленными под сомнение.

В результате такого вторжения нарушается единственность и достаточность картины мира Субъекта, - и, следовательно, - ее целостность. Такая разомкнутость бытия является на повседневном уровне как проблема «реальности реальности», невозможность отличить различные онтологии друг от друга и однозначно предпочесть какую-то одну из них – при ощущении настоятельной необходимости все же сделать это, поскольку повседневная регуляция поступков обыкновенно не может основываться на различных противоречивых онтологиях.

Разомкнутость бытия Субъекта, в свою очередь, еще не означает, что Субъект непременно предпримет проект конструирования виртуальной реальности в качестве реакции на проблематизирующий вызов. Субъект виртуальной реальности – это такой Субъект, который реагирует на ситуацию проблематизации реальности определенным способом.

В общем смысле, в ситуации такой проблематизации субъект может выбирать из трёх возможностей: (1) полностью «перейти» в «другую онтологию» и признать единственно реальной теперь уже ее, (2) – переходный, нестабильный вариант - занять позицию ироника, то есть, признать возможность поли-онтологичности и (3) попытка удержать исходную реальность путем ее дополнительной верификации. Субъект, предпринимая проект конструирования виртуальной реальности, выбирает (3) путь. Поскольку он не выбирает (1), т.е., не хочет полного перехода в «другую реальность», - он консервативен, поскольку не выбирает (2) – не ироничен.

Проблематизирующий вызов обрекает Субъекта виртуальной реальности на то, чтобы ее конструирование осуществлялось в определенной смысловой тональности. То есть, такое конструирование виртуальной реальности неизбежно оказывается доказательством, верификацией проблематизирующейся реальности. Следовательно, субъектом виртуальной реальности оказывается человек доказывающий, - такой, который в ситуации, когда проблематизи-

руется некий значимый для него параметр реальности (и, таким образом, ставится под сомнение вся реальность его существования и сама его экзистенция), предпринимает проект верификации, доказательства того, что оказалось под сомнением. Проект виртуальной реальности означает для него, таким образом, верификацию его собственной экзистенции.

Субъект виртуального начинает с того, что разрывает одну или несколько референтных связей знаков и их означаемых, о чем я говорила выше. Таким образом, референтные связи становятся первыми жертвами тихого бунта. Это происходит потому, что для осуществления проекта первым делом необходимо обезвредить смыслы, значения, через которые и осуществляется этот контроль Я через Другого – обезвредить, но не уничтожить. Другой виртуальной реальности должен существовать. Субъект виртуального должен собственноручно не исключить, но обозначить (и с этим связана вся проблематика символического в связи с виртуальным) исключение виртуальной реальности из смыслового социального континуума. Если он сделает попытку действительно исключить эти смыслы из этого континуума, то произойдет замена одной регулярной реальности другой, и виртуальной реальности здесь не будет места.

Субъект виртуальной реальности оказывается в ситуации массового авторства: он предпочитает сам выбирать, строить социальность - в той ситуации, когда регулярная социальность оказывается слишком облигатной, нормативной, «трудной» для существования в ней, - а также, в еще большей степени, слишком неиндивидуализированной и оставляющей данному субъекту только занимать существующие позиции. Массовое авторство представляет собой объединение нацеленности на реформирование мира со страхом продвинуться в своих реформах слишком далеко, не вписаться в регулярный социальный контекст, ради корректировки которого им предпринимается проект виртуальной реальности. С одной стороны, субъект виртуального испытывает потребность в интерсубъективности конструкции виртуальной реальности для ее онтологической легитимации. С другой стороны, такая легитимация и интерсубъективность, будучи реализованы в полной мере, уничтожают все достоинства виртуальной реальности, возвращая ее к реальности регулярной.

Таким образом, виртуальная реальность призвана осуществлять некую условную, специфическую интерсубъективность. В

классической европейской философии часто проводится отождествление общественного и всеобщего. Виртуальная же реальность представляет собой пример конструирования не всеобщего общественного, которое осуществляется массовым автором, - человеком, стоящим перед необходимостью шаблонного творения, которое должно представлять собой коллаж из уже существующих элементов, дополненный несколькими важными акцентами, и которое призвано верифицировать всеобщее общественное, которое почему-либо подверглось проблематизации. В результате виртуальная реальность представляет собой своеобразную социальную проекцию свободы.

Смысл этой конструкции более или менее постоянен. Субъект виртуальной реальности конструирует свой обособленный фрагмент социального, стараясь не допускать туда враждебные смыслы, угрожающие размытием смысла его существования. В результате механизмы конструирования смысла человеческого существования оказываются маргинализированными по отношению к существованию человеческой культуры в целом, поскольку их центр тяжести отчетливо смещается в сферу приватного, частного существования человека. В результате, например, становятся маловероятными попытки объединения общества на основе идеологий традиционного типа.

Ситуация эта сама по себе в достаточной степени необычна для западной культуры в ее классическом понимании. Пока что рано судить о том, каковы могут быть последствия такого положения. Однако же, можно заключить, что символическое пространство расслаивается в современном обществе на социально обесмысливающее и социально смыслообразующее. Первое стремится доминировать, — и в том числе в силу своего количественного превосходства и объединенности с публичными властными практиками, — однако, второе обладает большим властным потенциалом. По меньшей мере, эта схватка различных качеств информации предоставляет человеку частному возможности выбора и пространства свободы.

2.3. Проект виртуального трансцендирования

Виртуальная реальность как особый способ конструирования социальной реальности представляет собой могущественный механизм, предназначенный для того, чтобы иметь дело с самыми разнообразными сферами и параметрами общества, которые по той или иной причине оказываются проблематизированными. Возможно, самой дерзкой целью проекта виртуальной верификации оказываются человеческие представления о трансцендентном и даже сам «надприродный проект человека» (используя выражение Х. Ортеги-и-Гассета), состоящий в стремлении к трансцендентному. Для того, чтобы такой проект виртуальной реальности мог вообще возникнуть и, кроме того, получить шансы на успешную реализацию, понадобилось, чтобы отношения человека с трансцендентным пришли в определенное состояние. «Смерть бога» предстает дискредитацией конкретных человеческих способов общения с трансцендентным. В то же время традиционные (прежние) способы этого общения в целом выглядят дискредитировавшими себя. Они представляются неэффективными и/или «странными» (неуместными, проблематизирующими другие важные практики субъекта самим фактом своего присутствия). Эта неэффективность – «странность» – ведет к ощущению одиночества, экзистенциальной заброшенности человека в мире, констатации того, что «Бог умер», – что, однако, не отменяет необходимости в трансцендентном как таковом, оно по-прежнему осознается как нечто предельно значимое и необходимое. В качестве возможных способов разрешения возникшего противоречия, обладающего экзистенциальной важностью, имелась с одной стороны, техника как единственное средство достижения целей, на которое человек мог рассчитывать по крайней мере в какой-то степени. С другой стороны, техника могла рассматриваться не как единственное имеющееся в наличии средство, но как лучшее из возможных средств, выражающее силу человека и его волю к деятельной организации своего бытия.

Какой же предстает виртуальная реальность как проект направленного человеческого оперирования трансцендентным и собственноручного руководства осуществлением надприродного проек-

та человека как стремления к трансцендентному и конституирования самой возможности такого проекта?

В этих условиях стремление к трансцендентному заменяется на стремление вовне из эмпирического, имманентного. Это стремление является инобытием стремления к свободе от социальности как возможности контроля над социальностью, возможности осуществлять в конечном итоге именно экзистенциальную верификацию себя. То, что начинается как «импульс к зазеркалью (из имманентного)» и реализуется как виртуальная реальность, - неизбежно конструируется как проекция этого предполагаемого «вовне» обратно в эмпирическое, поскольку этот контроль над социальным – и эта верификация – возможны только в рамках социальности и ее средствами.

Виртуальная реальность предстает, таким образом, как техника конструирования онтологически безответственного выхода за пределы имманентного, осуществляемая средствами и в рамках самого имманентного, то есть – эмпирического бытия, социальной реальности. Следовательно, виртуальная реальность компромиссна по своей природе. Она представляет собой уникальный проект онтологического и экзистенциального компромисса, предпринимаемый человеком в попытке верификации того, что без трансцендентного верифицировано быть не может, того, смысл чего как раз и состоит в присутствии трансцендентного – но именно верификации его без участия трансцендентного. Несмотря на это, проект виртуальной реальности - не утопия (поскольку не представляет собой «чистой выдумки» с туманными, но настойчивыми видами на реализацию, на замену собой существующей реальности), а именно компромисс – постольку, поскольку он представляет собой, фактически, попытку симуляции трансцендентного. Все средства и вся техника, которую может использовать человек для инициализации и реализации такого проекта, лежат в сфере средств социального.

Трансцендентный проект человека, превратившийся в проект виртуальной реальности, представляет собой, по существу, отехниченную проекцию экзистенциальности в имманентный мир. Это и есть онтологически безответственная пограничная ситуация. Такой проект выглядит современным более всего потому, что он согласуется с современными условиями и реализуется осовременен-

ными средствами. При этом по сути своей он более напоминает архаические практики конструирования трансцендентного, чем их современные варианты. Когда я в данной работе приводила в пример Персея с его щитом, я уже затрагивала тему магии в ее отношении к конструированию виртуальной реальности. В самом деле, можно найти немало общего между социальными конструкциями магического и виртуального. Прежде чем приступить к поиску этого общего, следует сказать, что в мои задачи здесь не входило детальное исследование всех смыслов и практик магии. Меня больше интересовали самые общие черты ее социальной конструкции, поэтому я выбрала для своих целей исследование магии, предпринятое М. Моссом, и опиралась на его работу, хотя многие из этих и других черт магии описываются и другими ее исследователями.

Итак, и магическое и виртуальное в целом нацелены на традицию в гораздо большей степени, чем на инновацию. Хотя магический обряд должен воспроизводиться регулярно, а конструирование виртуальной реальности, напротив, носит принципиально окказиональный характер, - тем не менее, и магический обряд, и конструкция виртуальной реальности стремятся оперировать традиционными средствами своей реализации. Применительно к магии это обозначает, что «форма обрядов весьма устойчива во времени и санкционирована общественным мнением»¹, - то есть, ее действенность обеспечивается включенностью в традицию как в отношении ее смысла, так и в отношении действенности конкретных обрядов. Применительно же к виртуальной реальности эта нацеленность на традицию означает, что всех своих результатов виртуальная реальность достигает лишь благодаря тому, что в конечном итоге удерживает свою конструкцию в рамках регулярного социального поля, используя его средства для создания своих окказиональных конструкций.

Далее, магический обряд представляет собой, по мнению М. Мосса, «любой таинственный обряд, совершающийся тайным образом, скрытно, не являющийся частью целостного культа и в своей крайности стремящийся к запрещенным формам обряда»². Это определение исключительно интересно в плане соотнесения виртуального и магического способов оперирования реальностью. Во-первых, обязательная скрытность и таинственность магическо-

1 М. Мосс. Социальные функции священного. СПб, 2000. С. 113.

2 М. Мосс. Там же. С. 118.

го обряда имеет параллель в виде стратегий сокрытия, умолчания, отсылочности конструкции виртуальной реальности. Образ мага, как и декларированный смысл виртуальной реальности, «состоит из бесконечных «говорят, что...», а магу достаточно обладать неким сходством с этим образом»¹. Во-вторых, непереносимое требование к тому, чтобы магический обряд не являлся частью целостного культа, с одной стороны, находит свое соответствие в обязательной окказиональности конструкции виртуального, а с другой – соотносится с тем, что виртуальная реальность избегает институционализации. В-третьих, стремление магического обряда к запрещенным формам может быть также соотнесено с маргинальным положением виртуальных социальных конструкций в регулярном социальном пространстве, а также с их обособленностью и специфической точечно-реформаторской направленностью.

Кроме того, нельзя не обратить внимание на основные задачи магии и конструкции виртуального: это оперирование проблематизированной реальностью, которое к тому же разработано в обеих системах в исключительно инструментальном, операциональном духе. «Магия – это искусство изменений»², – подчеркивает М. Мосс. Описание действий мага, приведенное в работе М. Мосса, может быть также отнесено и к описанию виртуального преобразования реальности: «Больше всего поражает воображение легкость, с которой маг реализует свои желания. Он без труда совершает такие вещи, о которых другие не смеют и мечтать (курсив в обоих случаях мой – Е.Т.). Его слова, жесты, движения глаз, даже мысли исполнены могущества. Все его существо свободно от законов и установления, которым подчиняются природа и человек, даже духи и боги (курсив мой – Е.Т.). Помимо этой всемогущей власти над вещами маг обладает властью над самим собой, и это является основой его силы. По своей воле он совершает движения, которые другие люди сделать не способны. Считается, что он не подчиняется законам гравитации (курсив мой – Е.Т.), может подняться в воздух и миг переместиться туда, куда пожелает. Он может находиться одновременно в разных местах. Он обладает даром быть вездесущим, и законы логики неприменимы к нему (курсив мой – Е.Т.)»³. В этой длинной цитате облик виртуальной реально-

1 М. Мосс. Там же. С. 126.

2 М. Мосс. Там же. С. 152.

3 М. Мосс. Там же. С. 127.

сти явственно просвечивает сквозь облик магии. Курсивом выделены моменты, которые являются, на мой взгляд, ключевыми как для магии, так и для виртуальной реальности.

Обе эти системы отличаются, например, от религии тем, что принципиально избегают систематизации, изыскивая тайные (но немногочисленные, чтобы обеспечить в конечном счете их возможность и доступность) способы «точечного» преобразования реальности, для чего обе они нацелены на то, чтобы преодолеть всяческие установления и законы логики и гравитации физической и социальной, – и обе нужны и хороши именно в свете этого преодоления, существуют в постоянном диалоге с регулярной реальностью, не претендуя при этом на ее преодоление в полном смысле, то есть, отказ от нее или попытку конструирования ее альтернативы в целом.

Магические преобразования происходят по воле мага, и даже «душа мага отделяется (от тела – Е.Т.) по его воле»¹. Виртуальное преобразование реальности происходит также по воле субъекта виртуальной реальности, в результате его особой нацеленности на совершение этого преобразования, создающейся в силу того, что виртуальному преобразованию или верификации подвергается тот параметр регулярной реальности, проблематизация которого оказывается весьма существенной для субъекта виртуальной реальности. Такая свобода и эффективность преобразующей воли как в случае с магией, так и в случае с виртуальной реальностью, обеспечивается, социальной маргинальностью и аномальностью, – то есть, отказом от ответственной онтологии. Вероятно, в случае с магией безответственность онтологии будет иметь свою специфику, – тем не менее, черты этой безответственности отчетливо прослеживаются в социальной конструкции магии.

Далее, и магия, и виртуальная реальность представляют собой выход за рамки повседневности. М. Мосс отмечает «тот характер аномального явления, к которому, в принципе, стремится любой магический обряд».² Магия воздвигает вокруг себя границы и рамки, придает особое значение местам, связанным со значением границы (например, рекам или горам), – словом, она тщательно отграничивает себя от «остального мира». Виртуальная реальность, в

1 М. Мосс. Там же. С. 127.

2 М. Мосс. Там же. С. 142.

свою очередь, насторожена относительно этой границы не менее, чем магия, и столь же внимательно соблюдает необходимость такого отграничения, - и делается это путем декларирования «нереальности», онтологической вторичности виртуальной реальности.

В случае с магией по ту сторону границы оказывается некий «другой мир», в котором возможности мага практически безграничны; виртуальная реальность проделывает приблизительно тот же путь, но в несколько усложненном варианте – ее действительные ожидания подразумевают нечто, подобное ожиданиям магии. Однако, ожидания виртуальной реальности скрываются за внешним, декларативным планом, который призван завуалировать эти надежды на пространство «больших возможностей», оставить их до времени сокрытыми за статусами «нереального», «эфемерного», «существующего лишь в воображении» и прочих оттенков «несерьезного», - то есть, в конечном итоге, под всеми этими обозначениями скрывается статус нереального. В каком-то смысле сокрытие, представляющее собой обязательный элемент конструкции виртуальной реальности, само по себе выглядит как магический ход: оно сродни умолчанию о важных желаниях или планах для того, чтобы не «сглазить» их.

Таким образом, в случае с виртуальной реальностью, аномальности магического соответствует иррегулярность, окказиональность виртуальной реальности. Магическое было также иррегулярно – однако, иррегулярность эта осмыслялась как сверх-возможность. Окказиональность виртуальной реальности связывается с не меньшими надеждами – но декларируется как недо-возможность, просто случайность, дополнительно защищая себя таким образом и приобретая в этом смысле черты уже мета-магические.

Все эти сокрытия, умолчания и прочие защитные хитрости конструкции лишний раз убеждают в том, что виртуальная реальность имеет мало общего с «просто фантазией ради фантазии», и характеризуется сугубо прагматическими, практическими задачами. В этом смысле опять же можно провести параллель между виртуальной реальностью и магией. Как пишет М. Мосс, «действия и представления (магии – Е.Т.) до такой степени неразделимы, что не без основания магию можно бы было назвать практической идеей. Учитывая однообразие приемов, незначительность вариаций представлений и единство формы магии в истории культуры,

можно заранее предсказать, что она представляет собой некую практическую идею самого простого порядка. В таком случае можно ожидать, что имеющие место в магии коллективные силы не будут, вероятно, слишком сложными, а методы, используемые магом с целью овладеть этими силами, не окажутся слишком запутанными.»¹ Виртуальная реальность также совсем не блистает разнообразием приемов и методов. Так, в проведенном мной исследовании текстовой репрезентации в сети Интернет я констатировала, что текстовые саморепрезентации на личных страницах Интернета поразительно однообразны, - если не сказать, что они имеют, практически, стандартный вид. На первый взгляд, это вызывает удивление, если принимать во внимание распространенное мнение о «полной свободе» Интернета. Однако, в этом обстоятельстве не будет ничего удивительного – напротив, оно предстанет закономерным, - если учитывать, что речь идет именно о конструировании виртуальной реальности, обладающей, как выясняется, сугубо практическими целями. В этом случае, как и в случае с магией, сложность и разнообразие оказалось бы, напротив, избыточным и излишним (подробнее о соотношении Интернета и виртуальной реальности см. в разделе 3.2 данной работы).

М. Мосс говорит о своеобразном противоречии, с которым он столкнулся в исследовании магии: «Нет ничего абсурдного и противоречивого в том, чтобы предположить, что в своем основании магия могла бы быть коллективным феноменом, хотя среди всех присутствующих в ней характеристик для противопоставления религии мы выбрали те, которые выводят магию за пределы упорядоченной социальной жизни. Мы говорили, что магия практикуется отдельными индивидами изолированно, скрытно, раздробленно, она окружена таинственным ореолом и, наконец, носит произвольный и необязательный характер. Если считать, что социальное явление подразумевает всеобщность, обязательность и принуждение, то магия наименее социальна среди явлений жизни общества. Может быть, она социальна в том же смысле, что преступление, поскольку она также секретна, незаконна, запретна? Но это не совсем так, потому что магия не является такой же противоположностью в отношении религии, как преступление в отношении к закону. Она должна быть социальна как некая особая общественно значимая

1 М. Мосс. Там же. С. 179.

функция.»¹ Что касается соотношения социальности и изолированности применительно к конструкции виртуальной реальности, то я рассматривала это подробно в предыдущем разделе данной главы (2.3). Я привела здесь еще одну длинную цитату из работы Мосса для того, чтобы продемонстрировать, что и в этом отношении конструкции магии и виртуальной реальности достаточно близки. Специфическая «групповая» интерсубъективность характеризует обе конструкции, и такой изоляционизм тщательно и демонстративно поддерживается в обоих случаях, - при том что обе конструкции в целом опираются на полный социальный контекст и действуют, по сути, в его рамках, и ценны именно тем, что позволяют специфическим образом им оперировать.

Нужно сказать также и о соотношении реальности и слова (образа) применительно к магии и виртуальной реальности. Соотношение виртуального и текста (образа, знака, символа) – это наиболее общее место в исследованиях виртуальной реальности, а также наиболее распространенный подход к пониманию смысла виртуального. Фактически, обе традиции понимания виртуального, которые в Главе 1 данной работы были выделены и обозначены как «аристотелевская» и «платоновская», так или иначе связаны с этим соотношением (хотя «платоновская», конечно, демонстрирует эту связь в большей степени, чем «аристотелевская»). Современные же трактовки виртуального и виртуальной реальности практически без исключений основываются на том, что виртуальное и виртуальная реальность рассматриваются как пространство символов (слов, знаков), - которые позиционируются как принципиально отличные от фактической, «живой» реальности. Если снова обратиться в этой связи к рассмотрению конструкции магии и сравнению ее с конструкцией виртуальной реальности, то опять же станет заметно определенное и существенное сходство, хотя оно будет иметь достаточно опосредованное выражение.

Магия, как и виртуальная реальность, насторожена относительно границы символического и реального, и считает это различие весьма важным для себя. И в случае с магией, и в случае с виртуальной реальностью само их содержание задается в противопоставлении некоего реального содержания с одной стороны и его словесного (символьного) выражения - с другой. Однако, в случае

1 М. Мосс. Там же. С. 177.

с магией это противопоставление оказывается, в конечном итоге, отождествлением: «не существует совершенно бессловесных обрядов, а кажущееся молчание не мешает этому подразумеваемому заклинанию, которое является осознанием желания. [...] с этой точки зрения, операциональный магический обряд представляет собой не что иное как перевод этого заклинания, произносимого про себя, где жест является знаком, языком. Слова и действия абсолютно эквивалентны друг другу, и именно поэтому мы видим, что содержание, к которому отсылают магические жесты, предстает перед нами в виде заклинания.»¹ Подобие оказывается равным контактности, а часть полномочно представляет целое. Более того, для этого не требуется даже полное или действительное подобие – схематичного изображения вполне достаточно.

Что же касается виртуальной реальности, то здесь все происходит подобным же образом - слово и действие фактически оказываются столь же эквивалентны друг другу (вспомним, кстати, о схематичности и сетчатой структуре конструкции виртуальной реальности). Однако же, виртуальная реальность находит исключительно важным для себя скрывать эту эквивалентность, вуалировать ее, декларируя подчиненный онтологический статус слов по отношению к действиям (то есть, конструируя тем самым свою онтологическую безответственность).

Нужно упомянуть здесь также и о важной проблеме двойничества (двойственности, двуплановости). И образность магии, и образность виртуальной реальности предполагают существование двойников, воплощений, душ, аватаров и т.п. По наблюдению М. Мосса, «любой человек, умеющий отделить душу от тела, является магом. [...] Эта душа – это двойник человека, что не означает некую безымянную часть личности, но подразумевает саму личность. По желанию она перемещается в нужное место и совершает там физическое действие»². Точно так же субъектом виртуальной реальности является тот, кто по умеет выделить в своем существовании как минимум сферу «здесь» и сферу «там» - причем делать это по своей воле, совершать переходы между ними и применять различные (образные) средства для конструирования своего alter ego.

1 М. Мосс. Там же. С. 148-149.

2 М. Мосс. Там же. С. 128.

Однако, это противопоставление «здесь» и «там» не столь просто и однозначно, - такая простота может быть отнесена в лучшем случае к декларативному плану виртуальной реальности и является лишь своего рода «голой схемой» в случае с магией. Что касается магии, в противопоставлении «здесь» и «там» ни в коем случае не должно происходить разрыва, магический предмет – продолжение руки и воли мага, магическое заклинание также неразрывно с внутренней сущностью того, кто его произносит и т.п. Только при соблюдении этого условия (хотя и не только по этой причине) и предмет, и заклинание обладают магической силой. Что касается виртуальной реальности, то чем больше декларируется этот «разрыв», тем менее велик он на самом деле. Чем более отдельным презентруется это «там», тем больше оно важно для «здесь», тем живее и непосредственнее оно с ним связано, поскольку презентация «там» как чего-то совершенно отдельного – лишь средство обеспечить свободу действий «здесь» субъекту виртуальной реальности. Не случайно обряды магии стремятся к странности и непонятности и говорят на неизвестных и невнятных языках, используют неясные заклинания, - и, кроме того, не так легко понять, к кому же обращены эти заклинания, поскольку «неопределенный и многообразный характер нематериальных сил, с которыми взаимодействует маг, свойствен всем видам магии»¹. Виртуальная же реальность, в свою очередь, защищена сокрытием и умолчанием, которые осуществляются также в большой степени именно языковыми средствами.

Соккрытие и декларативность «плана онтологической безответственности», лежащие в основе конструкции виртуальной реальности присущи также и магии, хотя в несколько другом, хронологически более раннем виде. Так, Мосс говорит о проблеме симуляции магических обрядов – когда все участники обряда вроде бы верят, что магическое происходит на самом деле, - но, тем не менее, в каждом случае можно отыскать черты, свидетельствующие о том, что все происходящее одновременно воспринимается участниками и как нечто симулируемое, ненастоящее. Как пишет Мосс, «в некоторых пределах у магов всегда имеет место симуляция. ... Однако в любом случае речь не идет о простом мошенничестве. В сущности, симуляция мага того же типа, что симуляция, отмечае-

1 М. Мосс. Там же. С. 175.

мая при неврозах, и, следовательно, она имеет одновременно и произвольный и непроизвольный характер.»¹ Итак, в магии уже просматриваются зачатки того же механизма сокрытия, который является образующим и для конструкции виртуальной реальности. Таким образом, широко распространенные в современном нам дискурсе утверждения о симуляции и симулякризации как тех механизмах, которые образуют виртуальную реальность и виртуальное, могут быть отнесены именно к декларативному плану этих конструкций.

В этой связи нужно отметить также, что еще одно распространенное мнение – о том, что чем более совершенны средства тиражирования и воспроизводства образов, чем полнее иллюзия, тем более всё «виртуально» – также вызывает сомнения. Как виртуальной реальности, так и магии совершенно не нужна такая полнота иллюзорного сходства; их цели, задачи и средства не зависят от «возможностей достоверности» средств воспроизведения образов и знаков впрямую, хотя и могут как-то изменяться под их воздействием. Как в случае с магией, так и в случае с виртуальной реальностью «уподобление не основано на иллюзии»,² указания на подобие вполне достаточно, – да и то это касается лишь подобия того параметра, который операционально значим для конкретного магического действия или для конкретной конструкции виртуальной реальности.

Более того, сама образность виртуальной реальности (как и магии) бедна, поскольку в обоих случаях она более инструментальна, чем художественна, – поскольку и образ рассматривается в этих случаях исключительно как инструмент. Кроме того, и магии, и виртуальной реальности приходится, напротив, избегать излишней, «неоперациональной» художественности, поскольку важно как сохранить собственно магическую традицию (или, в случае с виртуальной реальностью, не выйти за рамки виртуального), так и не допустить слишком большие изменения окружающего мира. Как магическое действие, так и конструкция виртуальной реальности не имеют собственных задач, внеположенных регулярной реальности, – т.е., они ценны не сами по себе в своем богатстве, своеобразии и т.п., а как инструменты для выполнения неких требований, предъявляемых к регулярной реальности, инструменты опери-

1 М. Мосс. Там же. С. 183.

2 М. Мосс. Там же. С. 159.

рования прежде всего регулярной реальностью. Как пишет Мосс, «магия мало поэтична, она не стремится создавать истории своих демонов. Последние походят на солдат в армии; ... демоны не обладают подлинной индивидуальностью». В результате такого положения вещей оказывается, что принцип практической действительности диктует однообразие и небольшое количество приемов. Применительно к виртуальной реальности видно так же, что декларируемое «царство свободы» не является таковым на деле, что ее конкретные приемы и формы оказываются при внимательном рассмотрении еще более стандартизованными и немногочисленными, чем способы и практики регулярной социальной реальности, — и это не случайно, коль скоро виртуальная реальность не является попыткой построения самостоятельной, отдельной реальности, но лишь инструментом оперирования регулярной социальной реальностью в ее же рамках.

С таким положением вещей связано и то обстоятельство, что как магия, так и виртуальная реальность не может относиться к почетному или номинальному статусу, то есть, не может представлять собой голую форму или институцию. Виртуальная реальность всегда конструируется по поводу какого-то конкретного действия и служит своеобразным его оформлением и обрамлением. При этом она зачастую пренебрегает институционализацией или даже, чаще, принципиально избегает ее, — соблюдая тем самым важный для виртуальной реальности принцип окказиональности конструкции. Точно так же «не существует почетных и бездеятельных магов. Для того, чтобы быть магом, необходимо заниматься магией»¹.

Вся конструкция виртуальной реальности нацелена на исполнение некоего действия, конкретного и необходимого. Во имя этой цели виртуальная реальность пренебрегает всем остальным, так что вся ее конструкция выглядит бледной тенью схемы социального во всем, что не является собственно проблематизированным параметром, ради которого и предпринимается в конкретном случае ее конструирование. Взамен и в результате такого перекоса сил виртуальная реальность рассчитывает на эффективность своего проекта. Когда все силы оказываются нацеленными на что-то одно, возникает надежда, что теперь-то уж желаемое удастся. Это тоже, в

1 М. Мосс. Там же. С. 176.

сущности, вполне мифологический ход, поскольку сила желания призвана в нем компенсировать недостаток средств для его исполнения (воплощения), – и обеспечить, в конечном итоге, эту возможность, никак не дающуюся в руки в координатах регулярной повседневности, регулярного социального пространства. Подобным же образом выглядит и «основная идея магии, немедленная и безграничная эффективность непосредственного творения. [...] В магии между желанием и его осуществлением нет разрыва.»¹

Наконец, следует сопоставить виртуальную реальность и магию по таким параметрам как социальное положение и статус, достигаемые при их посредстве. Социальное положение мага отличается обособленностью, определенной выделенностью из сообщества. В некоторых обществах известны магические кланы или другие способы их социального обособления. При этом, как отмечает Мосс, «даже если маг не считается магом, по своему социальному положению он находится довольно высоко благодаря связанным с его фигурой устойчивым представлениям. Прежде всего, он – обладатель особых качеств и способностей, особой силы. Профессия мага, по определению, относится к привилегированным профессиям, и даже возможно, что это одна из первых таких профессий.»² Здесь будто бы нет прямой параллели с виртуальной реальностью. Однако, любопытно, что основная задача конструкции виртуальной реальности – это верификация социальной проблематизации. Соответственно, в конечном итоге конструкция виртуальной реальности нацелена на достижение привилегированного положения в том или ином смысле, – и в этом отношении она сопоставляется с магией. Отличие состоит лишь в том, что магия еще питает надежду на достижение такого положения своими средствами «в открытую», в пространстве регулярной социальной реальности, в то время как виртуальная реальность вуалирует эту свою задачу, декларируя с этой целью свою принципиальную удаленность от интересов регулярной социальной реальности.

Заканчивая схематичное сопоставление виртуальной реальности и магии, нужно коротко упомянуть еще по меньшей мере об одном важном аспекте. Речь идет об обязательной ритуализации практик и смыслов обеих конструкций. Магия связана с ритуалом самым непосредственным и неразрывным образом. Что же касается вирту-

1 М. Мосс. Там же. С. 154.

2 М. Мосс. Там же. С. 132-133.

альной реальности, она также не может обойтись без существенного элемента ритуальности. Так, если рассмотреть конкретные примеры виртуальных сообществ, то окажется, что они непременно подразумевают инициационные практики (в том или ином виде) и собственные праздники, общие специфические традиции и символы, духовные авторитеты и приоритеты, специфический язык или жаргон, часто также определенную музыку, книги и другие культурные практики, которые считаются «своими». Все это – элементы, которые очень важны для организации и структурирования жизни такого сообщества и чаще всего обязательны к исполнению (освоению) членами этого сообщества. Таким образом, ритуализация обязательно присутствует в конструкциях виртуальной реальности и включена в сами принципы организации виртуальных сообществ.

Несмотря на все то сходство виртуальной реальности и магии, которое я постаралась продемонстрировать здесь, эти две конструкции, разумеется не могут быть полностью отождествлены, и такое отождествление не входило в мои задачи. Однако, виртуальная реальность и магия несомненно имеют много сходных черт, и это сходство касается, в самом общем смысле, понимания трансцендентного и способа строить взаимоотношения с ним. Нужно сказать, что трансцендентное рассматривается в обоих случаях более всего в аспекте его всемогущества, – и если магия направлена на то, чтобы заставить это всемогущество «сработать» в каких-то собственных интересах, то виртуальная реальность выстраивает конструкцию, нацеленную на то, чтобы воспроизвести это всемогущество своими собственными, техническими силами, которые для этого должны быть предельно сконцентрированы на том проблематизированном предмете, по поводу которого и осуществляется конструирование виртуальной реальности. Однако, такое концентрирование собственных сил оказывается, в свою очередь, связанным с представлением о всемогуществе, выходящем за рамки повседневной реальности, т.е., – с представлениями о трансцендентном. Таким образом, виртуальная реальность оказывается «воспроизводством» трансцендентного подручными средствами, «земными» средствами повседневности, – и в этом смысле конструкция виртуальной реальности представляет собой симуляцию трансцендентного. Такой вариант может трактоваться все же как магический, хотя и особого рода, – например, как близкий к магии

способ строить отношения с трансцендентным, оперировать его силой в своих интересах. Специфика в случае виртуальной реальности состоит в том, что при помощи этой конструкции осуществляется попытка овладеть силой трансцендентного не столько в том смысле, чтобы поставить ее себе на службу (как это происходит в случае с магией) сколько в том, чтобы присвоить ее себе, научиться самим быть трансцендентными для выполнения собственных задач и достижения собственных целей. Как видно, можно считать виртуальную реальность современным обликом магии, - таким, когда в качестве магических сил человек апеллирует к собственному же (техническому) могуществу.

Глава 3. Виртуальная реальность в «век информации»

3.1. Техническая основа проекта виртуальной реальности. Компьютерная симуляция

Раздел 3.1. посвящен рассмотрению того, каким образом соотносятся виртуальная реальность и компьютерное моделирование. Прежде чем перейти к изложению, хотелось бы еще раз подчеркнуть, что при употреблении понятия *виртуальная реальность* я исхожу из приведенной истории вопроса (Глава 1) и определенного на этом основании в данной работе понятия социальной *виртуальной реальности*. Я подразумеваю, что компьютерный термин «виртуальная реальность» и философское понятие *виртуальной реальности* не совпадают по своему смысловому наполнению, и мне предстоит не столько рассмотреть здесь собственно их соотношение, сколько показать, что означает техника (в том числе компьютерная техника) для конструирования *виртуальной реальности* в целом. Понятие *виртуальной реальности* будет и далее употребляться мной в том же смысле, что и в тексте предыдущих глав, а весь «мир компьютеров» я буду называть для удобства рассуждения сферой компьютерного моделирования. Эта сфера будет интересовать меня в своем наиболее широком смысловом аспекте, - то есть, этот интерес не будет ограничиваться конкретными случаями моделирования тех или иных аспектов реальности средствами компьютеров, но, напротив, будет относиться к общему социальному смыслу такого моделирования и компьютерного опосредования человеческой деятельности в целом.

Современная семантика *виртуальной реальности* необходимо подразумевает присутствие существенного компонента, который пронизывает собой всю эту конструкцию: речь идет об элементе и смысле техники в самом широком смысле этого термина. Как видно из истории смысла *виртуального* (Глава 1) и из социального смысла конструкции *виртуальной реальности*, рассмотренной в Главе 2, техника в широком смысле - как подход и как принцип, - а также техничность как определяющий элемент социального конструирования в целом лежит в основе современного конструирования *вир-*

туальной реальности. Более того, виртуальная реальность оказывается той сферой, где техника действует как бы «со всех сторон» и выступает в нескольких своих смыслах и функциях одновременно, - и, наконец, определенным образом встречает сама себя, поскольку эти смыслы и функции оказываются в своем конечном выражении прямо противоположными друг другу. Рассмотрим эту ситуацию подробнее.

Какое бы социальное значение ни оказывалось проблематизированным в качестве импульса к построению *виртуальной реальности*, в конечном счете проблематизация эта относится к интересубъективности как таковой и, далее, к самому субъекту виртуальной реальности. В этой связи конструирование *виртуальной реальности* предстает осмысленным как порыв к некоей идеальной или предельной интересубъективности.

Одним из основных смыслов техники, значимым по отношению к рассматриваемым проблемам, является то обстоятельство, что техника конституируется по принципу поиска универсального, которое могло бы принять на себя функции и смысл некоей окончательной константы, которая, в свою очередь, могла бы олицетворять и верифицировать собой саму возможность объективности. Техника означает, таким образом, отрицание релятивизма и, следовательно, неуправляемости мира. Она олицетворяет собой возможность существования незыблемых законов мироустройства, которые окажутся верными «во всяких условиях», что подразумевает главную надежду: чтобы техника обеспечила человечеству нечто, что наконец-то окажется непоколебимо верным и правильным и будет одинаково обязательным – для природы и людей (а также и бога - поскольку техника напрямую не отменяет бога, но лишь отказывается признать его исключительное неподчинение своим основополагающим принципам).

Проект техники представляет собой надежду на построение модели такого универсального мироустройства. Проект техники предпринимается в расчете на возможность выбраться из песков субъективности, континуальности – на твердый путь объективности, расчленяемости, познаваемости мира. Такую картину мира можно назвать рационализмом, прагматизмом, механицизмом и т.д. Однако, фактически, техника предстает при этом как одно из самых романтических (в силу своего основополагающего порыва к

идеальной интерсубъективности) предприятий в истории людей, - причем, предприятий, наиболее далеко зашедшее в осуществлении своих задач. (С этим связано и нынешнее романтическое отношение к Интернету – поскольку он, как ничто другое, представляется близким к этим технико-лингвистическим или технико-семиотическим проектам.)

Если раньше различные технические приспособления опосредовали отдельные моменты человеческой деятельности (и техника в целом была понятием абстрактным и собирательным), то в последние годы компьютеры (в особенности подключенные к Интернету) стали олицетворением техники в целом. Они тотальны в силу того, что становятся или обещают стать безусловным опосредованием человеческой деятельности. Они аккумулируют и опосредуют самые различные функции, - не имея при этом прямого, однозначно трактуемого назначения (в отличие как от молотка, так и от микроскопа, пусть даже электронного), - и это обстоятельство действует на их восприятие повседневным сознанием гораздо более неотразимо, чем множество прежних специализированных механизмов, каждый из которых «отвечал» за нечто конкретное, и в силу этого воспринимался как бездумный исполнитель человеческого распоряжения.

Компьютеры же дали повод для размышлений об искусственном интеллекте на уровне повседневном не только и не столько потому, что они действительно, якобы, способны мыслить и отвечать тому подобным отчетливо мифологизированным представлениям, сколько потому, что они стали словно бы единоличным, властным представителем «мира техники» и вступили в этом качестве в диалог с человеком. Точнее сказать, сам факт такого представительства и образовал этот «мир техники» как нечто интегрированное и целостное.

Само повседневное современное выражение «виртуальная реальность» со всеми его семантическими особенностями, которые описывались выше, не было непосредственным заимствованием из компьютерного дискурса в повседневный язык. Для того, чтобы этот переход совершился, потребовалось, чтобы сначала именно на повседневном уровне появилось устойчивое представление о том, что благодаря компьютерам техника некоторым образом аккумулировалась и сгустилась вокруг человека. Она будто бы перестала

быть набором разрозненных технологий и устройств, которые выполняли свои специализированные функции, которые объединились теперь в универсальном устройстве компьютера; широта его функций и универсальность применения привели к тому, что он стал восприниматься как своего рода существо, – пускай, искусственное, но все же определенным образом противопоставленное человеку. Только после и в результате такой ситуации возникла повседневная метафора «виртуальной реальности», которая имеет множество значений, и в узком понимании означает «реальность, смоделированная компьютером», а в широком – все технические (и в том числе символические) конструкции человека.

Техническое стремление к универсальной интересубъективности мира оказывается, в конечном итоге, утопическими поисками некоего универсального языка. Противоречие уже возникает здесь: отчуждение и обособление людей, сопровождающее технический проект, выбрано в качестве пути к будущему предполагаемому единению и взаимопониманию. Желаемая предельная интересубъективность мира осмысливается, таким образом, как представление о возможности универсального общечеловеческого языка, и этот язык оказывается необходимо опосредованным техникой. При этом гораздо более существенной *технической* семьей виртуальной реальности является не то обстоятельство, что она представляет собой якобы «реальность машин», – но то, что она конституирует «реальность программ», поскольку программа и есть язык техники. Таким образом, всякая социальная конструкция *виртуальной реальности* оказывается поиском универсального языка, который мыслится в таких обстоятельствах, скорее, как язык программирования, чем как естественный язык. Такой язык никак не может характеризоваться тем, что Ж. Бодрийяр называет отрывом означающих от означаемого, – напротив, это пространство не только прямых, но и жестких, как можно более однозначных референтных языковых соответствий. Конструкция *виртуальной реальности* предстает особым смысловым (и, соответственно, языковым) полем, которое акцентировано именно на его универсальности, функциональности и техничности (подробнее на проблеме соотношения языкового знака и означаемого я останавлиюсь в разделе 3.2).

Однако же, что касается конкретных реализаций проекта *виртуальной реальности*, то они показывают, что такой проект в поис-

как универсальности может быть предпринят лишь применительно к группе людей, более или менее крупному, но обязательно обособленному сообществу, которое выстраивает для этого свои механизмы поддержания собственной целостности и обособленности. Более того, сообщество это неизбежно оказывается строго организованным и подверженным существенному внутреннему контролю. Поскольку *виртуальная реальность* - это проект технического по сути своей языка, видоизмененная техническая утопия, а технический язык – это ни что иное как программа, то виртуальная реальность как бунт против тотальной онтологической ответственности имеет тенденцию оборачиваться еще более жестким контролем, вплоть до прямой запрограммированности.

Обязательное опосредование техникой применительно к виртуальной реальности означает и еще один существенный аспект. Реальность в повседневном понимании – это то, что *представляется* непосредственно воздействующим на органы чувств, без технического опосредования. Семантика неперенной «сделанности» того, что виртуально, связана и с конструкцией более низкого онтологического статуса виртуального, которое осмысливается в данном случае как нечто в любом случае «искусственное», не настоящее. При этом, однако, эта семантика «сделанности» оказывается не только стремлением к возможности выбора без ответственности, но и осознанием того, что выбор делается в повседневной суете, в меру возможностей и сил, по сути своей ограниченных, что полная ответственность и невозможна. Человечество создает технику и использует ее для достижения своих целей, - но у него, тем не менее, остается отчетливый «комплекс неполноценности как творца», чувство онтологической вторичности всего этого технического мира, которое в случае с виртуальной реальностью само оказывается использованным человеком для достижения своих целей.

В *виртуальной реальности* техническая цивилизация имеет возможность увидеть себя, проснуться от техницистской утопии регулярной реальности, которая являет собой, напротив, проект техники, который не предназначен для того, чтобы его видели в зеркале, - проект, который предпринимается, невзирая на его утопические свойства. Однако, та возможность рефлексии, которую представляет собой *виртуальная реальность*, используется не для отрицания регулярной реальности, - но, напротив, для ее исправления и

дальнейшего упрочнения, сгущения. В свою очередь, человек перед лицом такого положения вещей приобретает действительную претензию на всемогущество, - не столько даже по собственной воле, сколько вынуждаемый к этому развитием событий.

Мир техники предстает могущественной, но безличной конструкцией. Чем больше его могущество, тем более угрожающей предстает эта безличность. За свою историю человек выработал множество способов договариваться со злыми силами и уменьшать их вредное воздействие на свою жизнь, а также призывать на помощь силы добра. В теперешней же ситуации человек не надеется больше на внешние силы добра, а способов договориться со злом не существует, поскольку зло приняло вид ошибок самого человека. Техника выходит из строя и из-под контроля тогда, когда нечто ускользнуло от внимания и рассмотрения ее создателя, - таким образом, зло приняло вид и вины, и беды самого человека самым буквальным образом. Мир машин – это мир, в котором нет собственно случайности в прямом смысле слова, а человек сам создает то, что могло бы называться роком. Это противоречие достигает пика, так как раньше оно могло разрешаться лишь при помощи трансцендентного, а теперь оказывается замкнутым в плоскости имманентного. Человек теперь уже оказывается вынужденным претендовать на всемогущество и совершенство, вне зависимости от своего на то желания, - претендовать уже не с модернистской увлеченностью, а, скорее, с растерянностью взрослого ребенка.

Если до распространения компьютеров развитие техники осуществлялось в противопоставлении с природным как тем, что остается вне конструирования и до конструирования, - то в настоящий момент впервые этот мир человеческой конструкции поглотил природный мир «реального» или грозит это сделать. До сих пор мы имели дело с техническим до-конструированием природы, теперь же речь идет о воспроизводстве, именно моделировании реальности. В таком контексте под *реальным* обыкновенно подразумевается природная данность, не подвергшаяся человеческому конструированию, - вернее сказать, не подвергшаяся еще конструированию в той степени, которая привела к «самостоятельной» интеграции и централизации техники, - процессам, которые «не зависят больше» от человека. Техника словно бы получила в «лице» компь-

ютеров некую замену человеку как началу своих координат, причине и способу своего существования в целом.

В соответствии с этой ситуацией строятся и доминирующие сейчас этико-онтологические оценки «мира техники». Если прежнее техническое до-конструирование в целом выглядело в глазах общества полезным и талантливым, и к нему были применимы все благодущные и положительные атрибуции творения и творчества, то современная ситуация привела к тому, что техника расценивается в современном обществе практически единодушно как копирование и моделирование некоей этически и онтологически первичной *реальности*, как бездумное воспроизведение и утрата благотворного авторского начала. Такое положение выглядит и воспринимается как пугающее.

Для повседневного сознания моделирование онтологически безответственно еще и потому (или даже едва ли не в первую очередь потому), что оно не освящено представлением об авторстве и таланте конкретных людей, - то есть о том, что человек привык уважать в творении, и без чего творение является уже бессмысленным и опасным тиражированием. Авторство в данном случае соотносится с контролем. Констатируя утрату принципа авторства в современном мире, человек расписывается в том, что контроль над происходящим – и в первую очередь над техникой - больше не принадлежит ему всецело. Здесь создается парадоксальная ситуация. Если мы рассмотрим действительное положение вещей в различных науках, то убедимся, что контроль человека над техникой и природой, скорее, продолжает возрастать. Однако, несмотря на это, в обществе усиливается противоположное ощущение. Этот момент едва ли не более важен, чем происходящая количественная экспансия «смоделированного».

В самом деле, что известно, например, о гениях и личностях мира компьютерного моделирования? В самом лучшем случае, «повседневный человек» сможет назвать два-три имени, да и те относятся более к финансированию и менеджменту этой области, чем к ее собственно техническим новациям. Анонимность компьютерных наук при ближайшем рассмотрении поражает. Можно ли считать, что причиной здесь служит новизна как самих компьютеров, так и соответствующих областей знания, - в сочетании с той практической, повседневной важностью, которую они получили за по-

следние тридцать лет, в результате далеко обогнав за это время по популярности многие прочие, традиционные дисциплины? К тому же, достигаемые в этой сфере результаты тут же подхватываются, развиваются, тиражируются для массового пользователя. В результате весь «мир компьютеров» начинает восприниматься на повседневном уровне как некая «неведомая сила», и ее повседневное же восприятие варьирует от средневекового до мифологического, так что безымянность компьютерной техники может быть закономерной и в этом смысле. Однако, анонимность эта в то же время репрезентирует и утрату человеком уверенности в его власти над техникой, - а, следовательно, сомнения в состоятельности его технического проекта. В конечном итоге это означает ту ситуацию экзистенциальной проблематизации, которая и является импульсом к конструированию виртуальной реальности. Таким образом, круг замыкается: те пути решения проблемы, которыми располагает человек, по сути своей таковы, что ведут лишь к усугублению остроты данной проблемы.

Каков же выход из этого круга? Возможно, попытка выхода состоит в том, что техничность виртуальной реальности – особого рода. Вернее сказать, эта техничность представляет собой попытку возрождения первоначальной техничности того времени, когда она еще означала до-конструирование природы до совершенства, и когда она еще не отрицала саму себя таким явным образом. Проект виртуальной реальности в его современном виде подразумевает попытку такого возрождения. Помимо всех тех его особенностей, о которых я уже говорила (включая важные пересечения с магическим типом взаимодействия с миром – см. раздел 2.3.), нужно отметить здесь еще несколько существенных моментов. Механизмы сокрытия, умолчания, безответственности имеют отношение к попытке если не отказаться от использования средств техники, то, по крайней мере, завуалировать абсолютность технических претензий человека, постараться избежать отрицательных сторон такой претензии, - не отказываясь, однако от тех преимуществ, которые она дает. Использование механизмов виртуальной реальности приводит к тому, что человек в декларативном порядке отказывается от статуса реальности применительно к своим действиям ради того, чтобы продемонстрировать отказ, а, фактически, осуществить сокрытие своей власти над происходящим и, тем самым, выйти из поля ответствен-

ности за него. Нельзя утверждать, однако, что такие действия являются попыткой собственно избежать ответственности, ведь речь идет только о плане декларативном, - скорее, они призваны обеспечить дополнительную свободу маневра. Абсолютный, прагматичный язык технического, язык программы вуалируется в конструкции виртуальной реальности таким образом, чтобы его можно было выдать за умолчание, выдать программу за «темный язык» магии.

В заключение этого раздела я приведу пример того, каким образом конструируется сочетание власти над техникой и одновременно отказа от ответственности, апелляции к «природе» и одновременно утверждения «технической мощи», - того, каким образом техника встречается сама с собой, означая и высшую благодать, и злое начало, и самого человека. Этот пример – текст таблички на одном из кабинетов рядовой районной поликлиники: «Кабинет компьютерной реабилитации методом биологической обратной связи».

Итак, виртуальная реальность – парадоксальная попытка построить степени свободы в системе путем полной мобилизацией системы, абсолютизированием ее. Попытка эта полагается на свои специфические механизмы преодоления парадоксальности. Виртуальная реальность может быть рассмотрена как печальный апофеоз одиночества и бессилия человека – за который уже некого винить, поскольку он достигнут в результате высшей точки развития социальности и силы человека. Однако, в ней может быть увиден и пафос преодоления кризиса, и поиска новых путей конструирования. В конце концов, виртуальная реальность – лишь инструмент или определенная техника, которая может применяться в различных обстоятельствах и в зависимости от этого использоваться для конструирования различных конкретных значений.

3.2. Виртуальная реальность и Интернет

Интернет – одна из самых модных и романтически коннотированных тем в современном дискурсе гуманитарных наук. Восприятие Интернета в обществе в целом также выглядит пока что далеким от прагматического. Что же делает Интернет столь привлекательным как для пользователей, так и для исследователей? Едва ли ответ состоит лишь в том, что Сеть в ряду прочих достижений техники просто делает жизнь удобней. Как в повседневном, так и в специальном дискурсе социальных наук Интернет отчетливо конституируется как *Другая реальность*. При этом подразумевается, что эта альтернативная реальность (часто называемая виртуальной) противопоставлена «основной реальности» и конституируется в большой степени в этом противопоставлении. Эта предполагаемая альтернативная реальность Интернета наделяется некоторым внутренним единством и согласованностью, континуальностью, – что и позволяет говорить о ней как о реальности. Чаще всего она рассматривается как область господства симулякров, мир означающих, не имеющих реальных референтов. При этом подразумевается, что в Интернете такие означающие играют гораздо более существенную роль, чем в реальности, – и это создает большой соблазн видеть в Интернете царство наступившего постмодернизма.

Так, Ш. Тёркл пишет: “Итак, более чем через двадцать лет после встречи с идеями Лакана, Фуко, Делёза и Гваттари, я снова встретила с ними в моей новой жизни на экране. Но в этот раз галльские абстракции стали более конкретными. В моих мирах, опосредованных компьютером, самость множественна, текуча, и строится во взаимодействии с машинным соединением; она сотворена и трансформирована через язык; сексуальное общение представляет собой обмен означающими; и понимание следует из движения и переобозначения скорее, чем из анализа. В мире MUD¹, сотворенном машиной, я встретила персонажей, которые изменили мое отношение к собственной идентичности”². Ролевые текстовые

1 MUD (Multi-User Domain) – ролевая игра, которая реализуется в текстовом виде. Участники создают персонажей, за которых они играют, что происходит в виде описания их самих и их действий (примечание мое – Е.Т.).

2 S. Turkle. Life on the screen. P. 15.

игры в Интернете, подобные MUD, представляют собой, возможно, один из самых ярких вариантов фактического воплощения “эпохи постмодернизма”, какой ее можно представлять, исходя из теоретических разработок данного философского течения. В этой связи отмечают анонимность пользователей Интернета, нелокализуемость их в пространстве, преодоление пространства и времени средствами Интернета, возможность «произвольного» конструирования субъектных идентичностей, - и, наконец, опосредованность всего и вся означающими, которые обладают в Интернете чуть ли не самостоятельным существованием. Интернет рассматривается, таким образом, как «царство означающих». При этом выводы обобщаются на Интернет в целом. Именно Интернет рассматривается в современном повседневном и специализированном гуманитарном дискурсе как *виртуальная реальность*. Причины ре-образования смысла виртуальной реальности в связи с появлением компьютеров и особенно сети Интернет и связанного с этим переноса семантики *виртуального* «на территорию» Интернета представляют собой существенный интерес и являются тем вопросом, о котором пойдет речь в данном разделе.

В отличие от компьютерного моделирования как такового, Интернет обладает важным качеством, которое способствует повседневному восприятию его именно как виртуальной *реальности*. Речь идет о дистантном общении, опосредованном компьютером, которое становится возможным благодаря Интернету. Сама эта возможность воспринимается как новое измерение intersubjectивности, которая задает пространство, создает *реальность*, - и позволяет говорить о виртуальных мирах, новом бесконечном пространстве сплошного вольного конструирования, - пространстве, наконец обретенном человечеством и т.д., и т.п.. Однако же, сеть Интернет как таковая далеко не исчерпывается теми видами деятельности, которая может быть интерпретирована в рамках теории симулякров или теории децентрации. Достаточно большое количество пользователей никогда не участвовали в создании симулякров, и Сеть не является для них поводом по-новому взглянуть на собственную идентичность или идентичности. Интернет - это, прежде всего, информационная сеть и система коммуникации, которая используется для реализации самых различных видов деятельности. Можно назвать здесь сетевой дизайн, то есть техническое воплоще-

ние страниц Сети, размещение и производство рекламы, использование Интернета для торговли, издание газет и журналов, юридическую, психоаналитическую практику, дистантное образование и многое другое.

Большинство из перечисленных видов деятельности, реализуемых в Интернете, требуют четкой идентификации личности, поскольку связаны с экономическим капиталом, авторскими правами, налогами, другими экономическими, юридическими, политическими обстоятельствами. В последние несколько лет в публицистической и научной литературе, в средствах массовой информации все чаще появляются высказывания, по которым можно судить о явной озабоченности государств по поводу того, что Интернет неподконтролен государству, а также о том, что предпринимаются попытки установления идентификации личности в Сети, разрабатываются способы установления юридической ответственности и электронной передачи документов, которые позволяли бы сохранять их юридическую силу и т. д.

То есть, можно сказать, используя терминологию П. Бурдье, что поля экономики и политики предпринимают усилия, направленные на то, чтобы пользователи Интернета не потеряли в постмодернистском духе свои стабильные централизованные субъектности. При этом поля политики и экономики не останавливаются в этом смысле на пожеланиях, и их усилия уже дают результаты. Это означает, что имеется достаточно авторитетная надобность в существенном ограничении анонимности в Интернете. Фактически, на современном этапе развития Интернета анонимность сохраняется и приветствуется более всего в тех разделах Интернета, которые связаны с развлечениями, — конечно, при условии, что эти развлечения бесплатны. То есть, строго говоря, если в количественном отношении Интернет и предоставляет возможности для «конструкции миров», то в отношении качественном эти возможности едва ли остаются использованными, поскольку, как я уже говорила, *виртуальная реальность* избирательна и экономна. Она предпочитает изменять один-два параметра регулярной реальности, а не конструировать какие-то совершенно отдельные, полностью альтернативные миры. То же, что не относится в Интернете к *реальности виртуальной* — необходимо относится к реальности регулярной, которую симулятивные практики сами по себе не способны вывести в область

ирреального, а экзотичность «живой» переписки или разговора с другой стороной земного шара является, в конце концов, лишь вопросом нашей привычки к присутствию такой возможности в нашей повседневной, регулярной реальности.

Возникает вопрос, почему же Интернет тем не менее столь охотно и часто причисляется к сфере *виртуального* и вместе с этой сферой конституируется как Другая реальность? Строго говоря, никакого «в Интернете» вообще нет. Интернет – это не место. Тем не менее, топографическая метафорика применительно к описанию сети уже прочно укоренилась в современной культуре. Взгляд на Сеть как на некое отдельное пространство, место, где расположены сайты: библиотеки, музеи, газеты, магазины, порождается, с одной стороны, отчасти непониманием технической стороны функционирования Сети, а отчасти – определенной мифологизацией Интернета как Другого мира, которая происходит из-за его способности «преодолевать пространство». С другой стороны, исходя из того, что видит на экране компьютера рядовой пользователь, трудно придумать более подходящий для обозначения реалий, связанных с Интернетом, класс обозначающих, нежели топографический. Место, которое «на самом деле» есть лишь иллюзия места, четвертое измерение, – но которое, тем не менее, не вполне иллюзорно и воочию открывается на экране всем желающим, – все эти обстоятельства повседневного восприятия Интернета объясняют, почему после его появления и распространения *виртуальная реальность*, фактически, приравнивается к Интернету, и оба компонента этого равенства несколько постфактум осмысляются в онтологическом смысле как нечто симулятивное. (Нужно отметить, однако, что общение, опосредованное компьютером и Интернетом, неизбежно воспринимается как происходящее в некотором месте, как пространство, где встречаются его участники – именно потому, что в случае виртуального общения людей, находящихся за многие километры друг от друга, изменяемый магическим действием *виртуального* параметр – физическое пространство. При этом изменяются только отдельные характеристики параметра, а он сам, его позиция и значение остается неизменным и даже упрочивается.)

Также понятно и то, почему именно Интернет вызывает в результате такой большой интерес к самой проблематике виртуального: в связи с Интернетом *виртуальное* впервые начинает репрезентироваться как результат позитивистского отношения к миру, как

нечто, что может быть проверено и верифицировано. Именно Интернет воспринимается как сфера, где *виртуальная реальность*, в довершение ко всем своим собственным достоинствам, парадоксальным образом приобретает и достоинства регулярной, ответственной онтологии. Энтузиазм в повседневном восприятии Интернета говорит о том, что пользователи надеются на ответственную онтологизацию своих проектов виртуальной реальности, - и пускай при этом исчезнут специфические преимущества безответственной онтологии, поскольку главное здесь заключается в возможности конструировать теперь уже регулярную реальность экономными средствами конструирования реальности виртуальной. Однако, оправданы ли такие надежды?

Один из принципов конструирования *виртуальной реальности* состоит в том, что она конструируется именно в противопоставлении реальности «основной», по ее образу - и различию. Это означает, что при таком конструировании момент сходства важен не менее, чем момент различия, - и в количественном соотношении момент различия оказывается минимальным. Конструирование *виртуальной реальности* при помощи Интернета обладает таким огромным обаянием не потому, что оно позволяет убежать от реальности, а потому, что позволяет изменить ее, откорректировать, совершить над ней некоторое магическое невозможное в регулярной реальности) действие, - и это действие приобретает при этом некоторые достаточно точные черты регулярной реальности. Магическое заклинание направлено на исполнение какого-то конкретного, определенного желания, и, таким образом, момент различия будет действительно минимален, - как и в тех случаях, когда конструирование виртуальной реальности не связано с Интернетом. И все же Интернет привносит в проект *виртуальной реальности* существенное новшество - с этого времени инструменты виртуальной реальности пытаются использоваться для «облегченного» конструирования реальности регулярной.

Этот новый проект не может даже быть начат по существу, он лишь предполагается, планируется, - но и этого оказывается достаточно для всеобщего энтузиазма. Онтологически безответственная операция над реальностью в момент своего совершения не имеет достаточного веса для того, чтобы стать онтологически ответственной и, тем самым, включиться в регулярную реальность - но возможность такого поворота событий всегда имеется именно на уров-

не возможности, призрачной более или менее в зависимости от конкретной конструкции виртуальной реальности. Означаемое, оторвавшееся таким образом от своего реального референта, утрачивает свой прежний онтологический статус и обретает новый – более низкий, подчиненный по отношению к реальности и зависимый от нее – поскольку его конструирование осуществляется в противопоставлении реальности, как нечто изначально не-реальное. Это изменение статуса неизбежно, поскольку то, что возможно в реальности, возможно в реальности. То же, что не возможно в реальности, ценно именно этим.

Виртуальная реальность, конструируемая с помощью Сети, обещает своим создателям и участникам ощущение свободы от законов физики, а также от социальности. Это обстоятельство даже в исследовательской литературе часто трактуется как исчезновение собственно социальности. Однако, этот факт, скорее, свидетельствует именно об особенностях *регулярных* социальных значений, конструируемых с помощью Интернета. Поскольку, как уже говорилось выше, момент различия минимален, то спровоцированные им изменения могут существенно изменить то общее, что было у *виртуального* значения с *регулярным*, и, таким образом, действительно воздействовать на само *регулярное* значение.

Немаловажным фактом является то, что все социальные значения Интернета – как *регулярные*, так и *виртуальные*, – сейчас еще находятся в начальном периоде своего формирования. Однако, электронные системы коммуникации уже на данном этапе участвуют в производстве чрезвычайно значимых в социальном отношении значений и явлений. Кроме того, Интернет демонстрирует такие особенности социального функционирования, которые, возможно, не реализуются в обществе в общезначимом масштабе или реализуются лишь частично. Тем не менее, они обладают большой значимостью, даже если не выходят за рамки самой сети Интернет.

Так, в регулярной реальности социальный агент четко вписан в социальное пространство, где его позиция легко определяема и читаема для окружающих. В Интернете же социальные позиции маркированы слабее. То есть, определить эту позицию (позиции) труднее, чем в реальности, а бывает, что и невозможно. Однако, маркеры позиций в Интернете все же существуют, хотя актуализируются иначе, чем в реальности. При отсутствии визуальных маркеров ста-

туса в Сети актуализируются, например, маркеры лингвистические: стиль речи, степень владения иностранными языками и т. д.

Кроме того, достаточно маркированным оказывается оформление, содержание и технический уровень исполнения сетевых страниц, которые являются важным способом репрезентации их авторов и/или владельцев. Индикатором статуса в Сети является также цитируемость электронного имени или адреса, частота упоминания, количество ссылок и запросов, связанных с именем (адресом). Кроме того, сам электронный адрес также может быть значимым, в той мере, в какой он демонстрирует, насколько престижен провайдер, услугами которого воспользовались при подключении к Интернету. Чем выше уровень провайдерских услуг и престиж провайдера, тем дороже стоят эти услуги. Скорее всего, пользователь, готовый заплатить за провайдерские услуги довольно большую сумму, принадлежит к обеспеченным слоям общества. Следовательно, его повседневная социальная позиция соответствующим образом объективирована в реальном физическом пространстве. Но в Интернете эта объективация будет выражаться лишь буквами электронного адреса и, возможно, адресом домашней странички. Такое выражение стратификации гораздо менее ощутимо, чем в повседневной реальности.

С другой стороны, среди тех пользователей, кто участвует в чатах (Internet Relay Chat (IRC) и т. п.) одним из критериев статуса может быть, например, количество знакомых. Здесь может быть достаточно посмотреть, сколько человек здоровается с пользователем, когда он заходит на чат. Для присвоения той или иной позиции в этом случае важны как личные навыки общения, чувство юмора и т. д., так и обладание техническими возможностями "разговора", умение нестандартного оформления своих реплик и т. п. Особенно в этом смысле является то, что в случае анонимного и слабо маркированного в статусном отношении общения на чате значение перечисленных качеств для конструкции статуса пользователя резко возрастает по сравнению с реальностью, фактически, бывают ситуации, когда именно они и определяют статус.

Немаловажным аспектом является и тот факт, что, в основном, язык Интернета - английский. Для не англоязычных стран это обстоятельство предполагает определенный уровень и определенный тип образования пользователей. В противном случае для пользова-

теля значительно снижаются возможности использования Сети, и, соответственно, его статус в ней.

Однако, в целом, социальные позиции в Сети все же в меньшей степени задают и тем самым ограничивают возможности агента. С одной стороны, в Сети агент гораздо менее определяется своей социальной позицией, чем в повседневной реальности. Если эта позиция пользователя не декларируется им самим, то определить ее трудно или невозможно. С другой стороны, даже когда позиция агента ясна для окружающих, все же она в меньшей степени определяет доступность благ и наличие возможностей агента. В этой связи можно говорить о большей социальной автономии пользователя в Интернете.

Так, если технический и даже художественный уровень представленной в Интернете домашней странички является необходимым компонентом статуса ее авторов и/или владельцев, то у другого сетевого дизайнера есть возможность посмотреть, как сделана та или иная страница и существенно повысить собственный уровень. Это требует некоторых усилий, которые, однако, не сравнимы с теми, которое требуются при попытке повысить свою позицию в реальном обществе. Можно в этом смысле говорить о высокой вертикальной социальной мобильности в Интернете.

Кроме того, можно отметить, что, в известной степени, социальный агент в Интернете более активен по отношению к позициям и обладает большей свободой их выбора, чем в реальности. Это означает, что помимо тех позиций, которые являются сетевым отражением реальной позиции агента, последний может занять еще несколько исключительно сетевых. Немаловажен тот факт, что в Интернете агент может занимать одновременно больше различных позиций самого разного уровня, чем это может быть в реальности. Здесь речь идет уже не только о степени социальной мобильности. Такое явление для краткости можно назвать синхронным позиционированием.

Если сравнить те социальные позиции, которые создаются именно в Интернете, с теми, которые субъект занимает в регулярной социальной реальности, и которые в Интернете лишь в той или иной степени проецируются, то окажется, что первые менее устойчивы и более индивидуализованы, то есть, чаще возникают специально для конкретного случая и их особенности “заданы” именно для этого случая. Даже родовые их черты, которые могли быть об-

щими для какой-то группы схожих случаев, в данной ситуации включены в ряд частных, конкретных, индивидуальных. После того, как данная конкретная необходимость в таких окказиональных позициях проходит, они исчезают. В результате они менее определены, зачастую создаваемы самими агентами, возможно, - случайно и ненадолго. Агент занимает одновременно несколько позиций, некоторые из них он сам создает, видоизменяет, рушит. Эти позиции могут «занимать» и «виртуальные агенты», «аватары».

Так, Ш. Текл приводит высказывание одного из игроков MUD, что при нахождении в Сети «ты – тот, кем ты притворяешься»¹. Однако, даже намеренно конструируемые «аватары» все же не являются симулякрами в чистом виде. Скорее, ты - тот, кем тебе удалось притвориться. Именно в этом заключается нюанс, который оборачивается принципиальным различием. Нюанс состоит в сохранении референтной связи знака с реальностью. Идет ли речь о прямой репрезентации пользователя в Интернете или о симуляции вроде той, какими «населены» миры текстовых игр, - нельзя говорить о полном отрыве этих репрезентаций от их референта, - хотя бы в силу того, что даже при попытке создать персонаж, максимально далекий от того, кем автор является в реальной жизни, такой персонаж все же будет заключать в себе те черты автора, которые он не изменит. В достаточно большой степени автора будут ограничивать его возможности вербализации и рефлексии, стиль письма и т.д.

Кроме изменения свойств социального пространства в целом, в Сети происходит трансформация самих социальных практик. В качестве примера рассмотрим гендерные практики. При виртуальном общении, например, в IRC, собеседники не видят друг друга. В таком общении бывает трудно и даже невозможно определить реальный пол собеседника, и «смена пола» является одной из распространенных и любимых «игр» и приемов в IRC и ролевых играх, что само по себе показательно. Такая «игра» строится именно на гендерных стереотипах, исходя из них конструируется персонаж и осуществляются попытки окружающих разоблачить его. В этом смысле Интернет предоставляет уникальную возможность гендерно несоотносимого общения, хотя, справедливости ради, нужно отметить, что не так часто пользователю удастся «замаскироваться» так, чтобы полностью исключить все маркеры, по которым окру-

1 S. Turkle. *Life on the screen* P. 192.

жающие могли бы эту игру распознать. Тем не менее, пользователи Интернета получают возможность конструировать в Сети любую гендерную идентичность, не будучи при этом детерминированными гендерными рамками реального общества. Ощущение возможности подвергнуть сомнению самые различные традиционные социальные ограничения распространяется и на ограничения гендерные. Возможность такого сомнения означает трансформацию социальных норм, происходящую при посредстве Интернета и – первоначально – в его рамках, которая в целом воспринимается сетевым социумом как положительная. Это значительный фактор, поскольку на общей волне принятия особенностей сетевых социальных конструкций, изменения традиционных гендерных ролей также воспринимаются в целом положительно, и, не встречая той степени противодействия, какая характерна для реального общества, происходят с большей интенсивностью и непредсказуемостью.

Интернет не представляет собой явления, сколько-нибудь целостного во внутреннем отношении. Он далеко не исчерпывается практиками конструирования онтологической безответственности, реализующимися через его посредство. Он, таким образом, не равен *виртуальному*. Степень *виртуальности* Интернета определяется тем, насколько он используется для конструирования Другой реальности. В целом же Интернет как средство производства и воспроизводства знаков и значений, возможно, порождает меньше симулякров, чем предшествующие ему средства коммуникации, как ни парадоксально это звучит.

Это означает, что Интернет используется для конструирования *виртуальной реальности* в меньшей степени, чем его предшественники – средства массовых коммуникаций (например, массово распространенное телевидение). В эпоху появления и становления письменности глиняные таблички и берестяные грамоты отражали повседневную речь и были, в основном, чужды симулятивности. В ходе дальнейшего развития средств производства значений тенденция к симуляции усиливалась. Для пояснения того, каким образом в практиках Интернета возникла тенденция преодоления и отрицания симулятивности, важен исторический аспект создания текстовой среды Интернета. То, что язык Интернета, – даже повседневный, разговорный, – существует только в текстовой форме, вначале было вынужденным обстоятельством. Однако, на данном этапе оно

приобрело чисто сетевую специфику и оказало существенное влияние на Интернет в целом.

На раннем этапе существования компьютерных сетей (например, FIDO-net в России) какие-либо разработки в Сети, а также пользование ею были возможны лишь при наличии специальных технических знаний. С компьютерными сетями работали, в основном, специалисты с техническим образованием, для которых практики чтения и писательства как таковые имеют в целом меньшее значение и ценность, чем для гуманитариев. Однако на этом этапе развитие технологий было таково, что позволяло общение, коммуникацию в исключительно текстовой форме. Любые проявления творчества в таком общении и попытки сделать его более интересным могли реализоваться также только в виде текста.

В результате эти люди оказались вовлечены в ту самую сферу интенсивного восприятия и создания текстов, которая находилась за пределами профессиональных интересов и основных повседневных практик большинства из них. В то же время эти тексты были чаще всего утилитарно коммуникативными. Текстовая среда Интернета складывалась первоначально на основе и опираясь на дискурсивные нормы именно этого текстового общения. Затем развитие компьютерной техники привело к принципиальному упрощению использования Сети. То есть, появились программы, которые позволяют работать в Интернете тем, кто не является профессионалами в сфере компьютеров и даже не увлекается этой сферой.

К этому времени, как было сказано выше, дискурсивные нормы сетевого общения и общий вид текстового взаимодействия в Интернете уже во многом сложился. Таким образом, текст в Интернете стал выполнять функцию повседневной коммуникации в объеме большем, чем когда бы то ни было раньше. Практически любая репрезентация пользователя в Сети предполагает письменную вербализацию. При всем отличии Интернета от глиняной таблички, такое состояние можно сравнить с ситуацией эпохи зарождения письменности, когда текст был практикой скорее коммуникативной и информационной, чем симулятивной.

Эпистолярный жанр и дневниковые записки насчитывают тысячулетнюю историю, однако, в Интернете такое использование текста приобрело новое звучание. Это произошло во многом благодаря тому, что скорость доставки сообщений возросла во множест-

во раз. В результате в Интернете сформировалась текстовая повседневность, то есть стало возможно письменное общение в реальном времени. Даже если до появления Интернета в письмах могло говориться разговорным языком о повседневных событиях, все же написание письма было в большей степени социально ритуализовано. Дневниковые и эпистолярные тексты выделялись как особый, но все же жанр, чаще всего – жанр литературы. В среде Интернета во многих случаях переписка стала представлять собой разговор в письменной форме. При этом, например, могут утрачиваться традиционные формы приветствия и прощания в письмах. Кроме самих по себе писем (электронной почты), еще более важными в этом отношении являются чаты и системы обмена сообщениями в реальном времени (ICQ, NetMeeting и т.д.).

Тот факт, что значительную часть текстовой среды Интернета составляет вербализованная повседневность, означает, что в этом случае Интернет ставит под сомнение количественное господство референтно не соотнесенных знаков в культуре. Это происходит благодаря тому, что повседневная и значительная часть специальной коммуникации в Сети построена на непосредственном значении языкового знака, что является новым импульсом для референтивного уровня языка. Парадокс заключается в том, что Интернет, воспринимающийся более всего как новая среда и средство развития симулятивных практик, включает в себе этот элемент отрицания и преодоления симулятивного.

Таким образом, Интернет предстает как способ, техника в широком значении этого термина - и, в том числе, один из способов конструирования *виртуальной реальности*. Та популярность, которую *виртуальная реальность* приобрела благодаря Интернету, и само возникшее идентифицирование *виртуальной реальности* с Интернетом во многом объясняется тем, что он предоставляет большие возможности intersубъективности ее конструирования, ранее невозможные. Кроме того, *виртуальная реальность*, опросредованная Интернетом питает надежды пользователей на то, что появится или уже появилась возможность оперировать и регулярной реальностью теми минимальными средствами, которые нужны для конструирования *реальности виртуальной*, - а тем более ее конструирования при помощи компьютеров и Интернета. *Виртуальная реальность*, создаваемая средствами Интернета, может быть ин-

терсубъективной, - но это интерсубъективность с безответственным онтологическим статусом: необязательная, в большой степени управляемая, и избирательная, - но этот статус предпочитают воспринимать как дополнительную возможность, но ни в коем случае ни как ограничение - и в этом заключается дополнительная привлекательность *виртуальной реальности* Интернета.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Понятия виртуального и виртуальной реальности имеют долгую историю, на протяжении которой их смыслы изменялись и умножались. Семантический инвариант, который позволил сохранить целостность смысла понятий на основе корня *vir(t)*-, состоит не столько в конкретном смысловом объеме понятия в ту или иную эпоху, сколько в самом способе организации различных семантических компонентов в рамках понятия в целом. Этот инвариант состоит в том, что все семантические компоненты, количество и содержание которых варьирует в зависимости от конкретных эпох и языков, неизменно организуются все же - в составе понятия в целом - в соответствии с двумя основными семантическими линиями, которые обозначаются в этой книге как «платоновская» и «аристотелевская».

Так, дихотомия сущего и должного организовывалась в понятиях на основе корня *vir(t)*- таким образом, что в них можно видеть коррелят платоновского разделения реального и идеального. Однако, в то же время они обязательно соотносятся также и с аристотелевскими категориями актуального и потенциального.

Благодаря такому совмещению понятия виртуального и виртуальной реальности наделяются исключительно подвижной семантикой. Линии эти представляют собой две оси референции, связанные между собой, - таким образом, что семантические смещения относительно одной из них обозначают существенные изменения картины в целом. Разноуровневое конституирование смысла в рамках понятия влечет за собой выдвижение на первый план одних смыслов и маргинализацию других. Рассмотрение конкретных содержательных наполнений понятий виртуального и виртуальной реальности в различных культурных контекстах, приводит к выводу о том, что во всех этих контекстных вариантах наиболее актуализированные смыслы в рамках понятий на основе корня *vir(t)*- становятся декларируемыми, - прочие же подлежат умолчанию.

Такая конструкция умолчания (сокрытия) принципиальна для смысла виртуального и виртуальной реальности и коррелирует со специфическим онтологическим статусом соответствующих явлений, определяемым мной как онтологическая безответственность.

Такое терминологическое описание не связано с какой-либо этической оценкой конструкции виртуальной реальности, но означает, что декларируемая часть смысла конструкции виртуальной реальности обеспечивает социальную легитимацию явления, - в то время как скрытый план представляет собой его действительное, фактическое содержание и реальные цели. При этом озвучиваемый план смысла декларируется как не-реальный (обладающий некоей недостаточной онтологией), - для того, чтобы обеспечить свободу для реализации, полноценной онтологизации тех смыслов, которые сохраняются сокрытыми и направлены на верификацию проблематизированных параметров реальности. Виртуальная реальность оказывается, таким образом, специфической сферой конструирования социальной реальности: она инструментальна по своей природе, и инструментальность эта направлена на фактическую эмпирическую действительность.

Онтологически ответственное пространство регулярной социальной реальности интерессубъективно и облигатно; оно также имеет некую сплошную структуру (континуальность) и является самодостаточным. Пространство же виртуальной реальности конструируется для «точечной» корректировки тех регулярных социальных смыслов, которые оказываются проблематизированными; по сути, оно остается включенным в общую ткань социального, не имея нужды в действительной «отдельности», т.е., в конструировании собственного отдельного пространства и собственной сплошной континуальности, полноценной и альтернативной. Такая «отдельность» виртуальной реальности, возникни она случайно, привела бы к возникновению альтернативной регулярной социальности, и задачи конструкции именно виртуальной реальности остались бы, таким образом, невыполненными. Пространству виртуальной реальности достаточно сконцентрироваться на этих «точках разрыва» или точках проблематизации на фоне общего пространства социального. Смысл виртуальной реальности заключается не в ней самой, а в основной, регулярной социальной реальности. В этой связи конструкция виртуальной реальности имеет специфические механизмы, которые охраняют ее от превращения в пространство регулярной социальной онтологии. В частности, конструкция виртуальной реальности всегда окказиональна, - то есть, конкретные конструкции не возводятся в систему и избегают институционального оформления.

Кроме того, эта конструкция характеризуется специфической интесубъективностью, - «отключаемый (технический) Другой». Виртуальная реальность начинается с того, что регулярный, повседневный проект контроля Я через Другого, основополагающий для социальной реальности, ставится под сомнение, - но все тем же двойственным образом: это контролирование и подрывается, и сохраняется одновременно. Виртуальная реальность нуждается в интесубъективной легитимации, - но постоянное присутствие Другого перевело бы проект виртуальной реальности в сферу регулярной, повседневной онтологии. Другой, таким образом, должен обязательно присутствовать фактически – но в плане декларативном ему категорически отказывается в этом присутствии. В регулярной социальной онтологии Другой – постоянное, неотменимое зеркало для Я. В виртуальной реальности это зеркало должно присутствовать, но быть подконтрольным субъекту виртуальной реальности, то есть – быть зеркалом отключаемым.

Конструкция виртуальной реальности представляет собой также и проект, связанный со специфическим отношением к трансцендентному. Виртуальная реальность является, по существу, отехниченной проекцией экзистенциальности в повседневность; она оказывается «воспроизводством» трансцендентного подручными средствами повседневности, - и в этом смысле конструкция виртуальной реальности представляет собой симуляцию трансцендентного. Такой вариант может трактоваться как близкий к магии способ строить отношения с трансцендентным, оперировать его силой в своих интересах. Специфика в случае виртуальной реальности состоит в том, что при помощи этой конструкции осуществляется попытка овладеть силой трансцендентного не столько в том смысле, чтобы поставить ее себе на службу (как это происходит в случае с магией) сколько в том, чтобы присвоить ее себе, научиться самим быть трансцендентными для выполнения собственных задач и достижения собственных целей. Соответственно, виртуальная реальность может быть рассмотрена как современный вариант магии, - при котором человек апеллирует к собственному (техническому) могуществу как к магической силе.

В современной нам культуре смысл виртуального и виртуальной реальности, с одной стороны, наследует все принципиальные особенности конституирования, присущие ему ранее, а с другой – обладает существенными содержательными новациями, эмпириче-

скую основу которых заложило появление и распространение компьютеров и сети Интернет. Однако, этот факт сам по себе еще не означал и не исчерпывал того смысла, который возник в рамках понятий виртуального и виртуальной реальности при посредстве этих технических новшеств. Технический проект человечества как утопическое стремление к предельной intersubjectивности, поиски универсального языка, верифицируемого практикой без ошибок и сбоев, расшифровываемого одинаково всегда и всеми, - этот проект оказывается, в случае с виртуальной реальностью, парадоксальной попыткой построить степени свободы в системе путем полной мобилизации тотализирующей силы системы, ее абсолютизации. Универсальный язык технического, язык программы призван вернуть человечеству отвергнутый им ранее темный язык инструментария магии, нужда в котором ощущается по сей день. Попытка эта предпринимается в расчете на специфические представления о возможностях преодоления парадокса. Компьютеры и Интернет в этом смысле приносят новую надежду на то, что появится или уже появилась возможность оперировать и регулярной реальностью с помощью тех минимальных средств, которые нужны для конструирования реальности виртуальной. Виртуальная реальность, создаваемая средствами Интернета, обладает дополнительными возможностями intersubjectивности. Это - intersubjectивность с безответственной онтологией, в большой степени контролируемая и избирательная, - но такое положение вещей воспринимается в настоящее время не как ограничение, а как дополнительная возможность, что увеличивает привлекательность виртуальной реальности Интернета.

В современной культуре на повседневном уровне смыслы виртуальной реальности чаще всего остаются непроясненными, сохраняя иногда лишь отсылку к связи с компьютерами и Интернетом, смысл которой также не раскрывается. С одной стороны, такое положение вещей позволяет эффективно осуществляться скрытым, ключевым смыслам виртуальной реальности, которые являются целями конкретных социальных конструкций. С другой стороны, исключительную популярность самих понятий виртуального и виртуальной реальности в современной культуре нельзя назвать случайной. Разнообразие конкретных ее конструкций исключительно велико, и такое положение симптоматично для современной социальной ситуации.

ЛИТЕРАТУРА

1. Адорно Т. Философия новой музыки. М., 2001.
2. Антология исследований культуры. Т. 1. С-Пб., Университетская книга, 1997.
3. Аристотель. Сочинения в 4-х томах. Москва, Мысль, 1983.
4. Барт Р. Семиотика. Поэтика. Избранные работы. М., 1989.
5. Батай Ж. Внутренний опыт. СПб., 1997.
6. Бахтин М.М. Автор и герой. К философским основам гуманитарных наук. СПб, Азбука, 2000.
7. Бахтин М.М. Проблемы поэтики Достоевского. М., 1972.
8. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. М., 1995.
9. Бергсон, А. Материя и память // Бергсон, А. Собрание сочинений т.1. Москва, 1992.
10. Бодрийяр Ж. В тени молчаливого большинства или конец социального. Екатеринбург, изд-во Урал. Университета, 2000.
11. Бродский И. Предисловие к американскому изданию романа А. Платонова «Котлован» // A. Platonov. The Foundation pit. A bi-lingual edition English translation by Thomas P. Whiney. Preface by Josef Brodsky. 1973, Мичиган.
12. Бурдье П. Начала. М., 1994.
13. Бурдье П. Социология политики. М., 1993.
14. Вернадский В.И. Научная мысль как планетное явление. Москва, Наука, 1991.
15. Витгенштейн Л. О достоверности // Витгенштейн Л. Избр. философские работы. Ч. 1. - М., 1994.
16. Воронов А.И. Философский анализ понятия «Виртуальная реальность». Автореф. дис. на соиск. ученой степени канд. филос. наук. Санкт-Петербург, 1999.
17. Гайденко П.П. Прорыв к трансцендентному. Новая онтология XX века. Москва, «Республика», 1997.
18. Генис А. Вавилонская башня. Искусство настоящего времени. М., 1997.
19. Гуревич П. С. Философия культуры. М., 1995.

20. Гусев С.С. Смысл возможного. Коннотационная семантика. СПб., 2002.
21. Гуссерль Э. Картезианские размышления. С-Петербург, 1998.
22. Делез Ж. Логика смысла. Раритет, Москва, Деловая книга, Екатеринбург, 1998.
23. Делез Ж. Ницше. Аxiома, С-Петербург, 1997.
24. Делез Ж. Различие и повторение. Петрополис, С.-Петербург, 1998.
25. Деррида Ж. Голос и феномен. Алетейя, С.-Петербург, 1999.
26. Жичкина А., Ефимов К. Результаты исследования поведения в Интернете. 1999. [Http://flogiston.df.ru/projects/articles/prosrezults.shtml](http://flogiston.df.ru/projects/articles/prosrezults.shtml)
27. Жолковский А. К., Щеглов Ю. К. Работы по поэтике выразительности. Издательская группа "Прогресс", 1996.
28. Засурский Я. Масс-медиа второй республики. МГУ, 1999.
29. Зиммель Г. Избранное. Т. 1. Философия культуры. М., 1996.
30. Иванов В.В., Топоров В.Н. Индоевропейская мифология. // Энциклопедия «Мифы народов мира» в 2-х тт. М., 2000.
31. Иванов Д.В. Императив виртуализации. Современные теории общественных изменений. СПб.: СПбГУ, 2002.
32. Интенциональность и текстуальность. Философская мысль Франции XXв. Томск, 1998.
33. Интернет. Общество. Личность. Материалы международной конференции. Санкт-Петербург, 1999.
34. Ковалевская Е.В. Виртуальная реальность: философско-методологический анализ. Автореф. дис. на соиск. ученой степени канд. филос. наук. Москва, 1998г.
35. Лейбниц Г-В. Новые опыты о человеческом разумении автора системы предустановленной гармонии // Лейбниц Г-В. Соч. в 4-х томах. М., 1983.
36. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. "Институт экспериментальной социологии", М., Изд-во "Алетейя", С-Пб. , 1998.
37. Лосев А.Ф. Арес. // Энциклопедия «Мифы народов мира» в 2-х тт. М., 2000.
38. Лотман Ю. М. Беседы о русской культуре. С-Пб. , 1994.
39. Малколм Н. Состояние сна. М., «Прогресс», «Культура», 1993.
40. Мамардашвили М. Психологическая топология пути. С-Пб, 1997.

41. Мангейм К. Идеология и утопия. Москва, 1976.
42. Маньковская И.Б., Мотлевский В.Д. Виртуальная реальность. // Культурология. XXв. Словарь. Университетская книга, С.-Петербург, 1997. С. 73-76.
43. Медведовский И.Д., Семьянов П.В., Платонов В.В. Атака через Internet. Под научной редакцией проф. П. Д. Зегжды. НПО "Мир и семья-95", 1997.
44. Мелетинский Е.М. Герой // Энциклопедия «Мифы народов мира» в 2-х тт. М., 2000.
45. Мосс М. Социальные функции священного. СПб., 2000.
46. Николай Кузанский. О видении бога // Сочинения в двух томах. М, 1980. Т. 2.
47. Ницше Ф. Воля к власти. Москва, 1999.
48. Носов Н.А. Виртуальная психология. Аграф, Москва, 2000.
49. Носов Н.А. Виртуальная реальность // Вопросы философии 1999, №10.
50. Ортега-и-Гассет, Х. Избранные труды. Москва, «Весь мир», 1997.
51. От Я к Другому. Сборник переводов по проблемам интерсубъективности, коммуникации, диалога. Минск, 1997.
52. Опенков М.Ю. Виртуальная реальность: онто-диалогический подход. Автореф. дис. на соиск. ученой степени доктора филос. наук. Москва, 1997.
53. Очерки социальной философии. Под ред. Проф. К.С. Пигрова. СПб, 1998.
54. Пигров К.С. Дневник: общение с самим собой в пространстве тотальной коммуникации. // Проблемы общения в пространстве тотальной коммуникации. СПб, 1998, с.200-219.
55. Платон. Собрание сочинений в 4-х томах. Москва, Мысль, 1994.
56. Подорога В. Феноменология тела. Москва, Ad Marginem, 1995.
57. Померанц Г. Выход из транса. Москва, 1995.
58. Прилукова Е.Г. Теле-виртуальная реальность: гносеологический аспект. Автореф. дис. на соиск. ученой степени канд. филос. наук. Магнитогорск, 1999.
59. Религия и общество. Хрестоматия по социологии религии. М., 1996.
60. Руднев В. Словарь культуры XXв. М.: Аграф, 1997.

61. Руднев В. Сновидение и реальность. // Малколм Н. Состояние сна. М., «Прогресс», «Культура», 1993.
62. Самосознание европейской культуры XX века. Москва, 1991.
63. Серто М. де. Искаженный голос: речь бесноватой // Новое литературное обозрение, N 28 (1997), с. 10-29.
64. Серто М. де. Хозяйство письма // Новое литературное обозрение, N 28 (1997), с. 29-46.
65. Словарь средневековой культуры. П/ред. А.Я. Гуревича. М., 2003.
66. Современная западная социология. Словарь. М., 1990.
67. Социодинамика культуры. Вып. 1 Концептуальные основы социологического анализа культурных изменений. Под. ред. Л. Г. Ионина. М., 1991.
68. Социодинамика культуры. Вып. 2. Социокультурная дифференциация. Под ред. Л. Г. Ионина, А. Ю. Согомонова. М., 1993.
69. Таратута Е.Е. Декларация и умолчание или Озвучивание виртуальной реальности. // СПб, Вестник СПбГУ, 2003. Сер. 6, Вып. 2 (N 14).
70. Таратута Е.Е. Гендерная жизнь в Интернете: восприятие женского протестного поведения образованной молодежью // Материалы конференции стипендиатов фонда Генриха Белля. Рабочие материалы. СПб., 17-20 сентября 1998 г.
71. Тоталитарные секты – угроза XXI века. Материалы международной научно-практической конференции. Нижний Новгород, 2001.
72. Трубников Н.Н. О категориях «цель», «средство», «результат». М., 1968.
73. Утопия и утопическое мышление: антология зарубежной литературы. М., Прогресс, 1991.
74. Философия техники в ФРГ. М., Прогресс, 1989.
75. Философия филологии. Круглый стол // Новое литературное обозрение. N 17 (1996).
76. Фома Аквинский. Сумма теологии // Антология мировой философии. М., 1969.
77. Франк С. Реальность и человек. СПб, 1997.
78. Фрейд З. Тотем и табу. Москва - Петроград, 1923.
79. Фуко М. Воля к истине. Магистериум, Касталь, Москва, 1996.

80. Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук. М., 1977.
81. Хайдеггер М. Бытие и время. *Ad marginem*, Москва, 1997.
82. Хайдеггер М. Вопрос о технике //Хайдеггер М. Время и бытие. Москва, «Республика», 1993.
83. Хейзинга Й. *Homo Ludens*. М., 2001.
84. Хоружий С.С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии. 1997. № 6.
85. Швейцер А. Д. Вопросы социологии языка в современной американской лингвистике. Л. , 1971.
86. Шестов Л. Апофеоз беспочвенности. Ленинград, Изд-во ЛГУ, 1991.
87. Эко У. От Интернета к Гутенбергу // Новое литературное обозрение, 1998, N 32, с. 5-14.
88. Эпштейн М. Философия возможного. СПб, 2001.
89. Appadurai, A. *Modernity at Large: Cultural Dimension of Globalization*. Minneapolis: Univ. Of Minnesota Press, 1996.
90. *Autobiography and Postmodernism*. Ed. by K. Ashley, L. Gilmore, G. Peters. The University of Massachusetts Press, 1994.
91. Barlow J.P. *Cyberspace Declaration of Independence*. February, 8, 1996.
92. Baudrillard, J. *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 1994.
93. Baudrillard, J. *The Precession of Simulacra*. New York, Semiotexte, 1983.
94. Bauman, Z. *Intimations of Postmodernity*. Routledge, 1992.
95. Buehl, A. *Cyber Society. Mythos und Realitaet der Informationsgesellschaft*. Koeln, 1996.
96. Castells, M. *The Information Age: Economy, Society and Culture*. Blackwell Publishers, 1997.
97. Certeau, M. de. *The Practice of Everyday Life*. University of California Press, 1988.
98. *Constructing the Self in a Mediated World*. Ed. D. Grodin, T.R. Lindlof. London, Sage Publications, 1996.
99. Cubitt, S. *Digital Aesthetics*. Sage Publications, 1998.
100. *Culture and Society. Contemporal Debates*. Ed. by J. C. Alexander, S. Seidman. Cambridge University Press, 1993.

101. Cultures of Internet (Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies). Ed. by R. Shields. London, Sage Publications, 1996.
102. Cyberspace Divide: Equality, Agency and Polity in the Information Society. Ed. by B. D. Loaden, Routledge, 1998.
103. Derrida, J. Dissemination. Chicago, 1981.
104. Derrida, J. Of Grammatology. The John Hopkins University Press, Baltimore and London, 1976.
105. Derrida, J. Structure, Sign and Play in the Discourse of the Human Sciences // Writing and Difference. London, Routledge.
106. Eco, U. The Role of the Reader. First Midland Book Edition, 1984.
107. Featherstone, M. Undoing Culture: Globalization, Postmodernism and Identity. London, Sage, 1995.
108. Graef L., Krajewski, M. Soziologie Des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk. Frankfurt/Main, 1997.
109. Griffin, C. Representations of Youth. Polity Press, Cambridge, 1993.
110. Hyper/Text/Theory. Ed. by G. P. Landow. The John Hopkins University Press, Baltimore and London, 1994.
111. Infowar. Ars Electronica 98. Springer Wien New York, 1998.
112. Landow, G.P. Hypertext. The Convergence on Contemporary Critical Theory and Technology. The John Hopkins University Press, Baltimore and London, 1992.
113. Lyotard, J.-F. The Postmodern Explained. Correspondence 1982-1985. University of Minnesota Press, 1991.
114. McDowel, J., Stewart, D. Handbook of Today's Religions. California, USA, 1983.
115. McLuhan M. Understanding Media. The Extension of Man. 1964.
116. Nisbet R. Prejudices. A Philosophical Dictionary. Harvard University Press, 1982.
117. O'Donnell, J. Avatars of the Word. From Papyrus to Cyberspace. Harvard University Press, 1998.
118. Poster, M. The Second Media Age. Polity Press, 1995.
119. Reeves, B. & Nass, C. The Media Equation. Cambridge University Press, 1998.
120. Smart, B. Postmodernity. Key Ideas. London, New York, 1994.
121. Social and Cultural Forms of Modernity. Ed. by R. Boccock and K. Thompson. Polity Press in association with the Open University, 1992.

122. The Social Self. Ed. by D. Bakhurst and C. Syphowich. Sage Publications, 1995.
123. Turkle, S. Life on the Screen: Identity in the Age of Internet. New York, Simon and Shuster, 1984.
124. Virtual Culture. Identity and Communication in Cybersociety. Ed. by S. G. Jones. Sage Publications, 1997.
125. Wooley, B. Virtual Worlds. A Journey in Hype and Hyperreality. Blackwell, 1992.

Словари и справочные издания:

126. Большой немецко-русский словарь. М., «Русский язык», 2000.
127. Большой толковый словарь компьютерных терминов. А. Синклер. М., 1999.
128. Дворецкий И.Х. Латинско-русский словарь. М., «Русский язык», 1976.
129. Зайцева З.Н. Немецко-русский и русско-немецкий философский словарь. М., Изд-во МГУ, 2002.
130. Заморин А.П., Марков А.С. Толковый словарь по вычислительной технике и программированию. М., 1987.
131. Землянова Л.М. Зарубежная коммуникативистика в преддверии информационного общества. Толковый словарь терминов и концепций. Под ред. Я.Н.Засурского. Изд-во МГУ, 1999.
132. Культурология. Энциклопедический словарь. Ростов-на-Дону, «Феникс», 1997.
133. Новый Большой Англо-Русский Словарь. П/ред. Ю.Д.Апресяна. В 3-х т. М., «Русский Язык», 1993-1994.
134. Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка. М., 1997.
135. Петрученко О. Латинско-русский словарь. М., 1994. (Репринт издания 1914 г.)
136. Толковый словарь по вычислительным системам. М., 1989.
137. Физический Энциклопедический Словарь. М., 1983.
138. Философский Энциклопедический Словарь. М., Инфра-М, 1997.
139. Хоруженко К. М. Культурология. Энциклопедический словарь. Ростов-на-Дону, 1997.

140. Ainsworth's Latin Dictionary improved and enlarged by the late Dr. Thomas Morell. London, 1816.
141. A Glossary of Later Latin to 600 A.D. Compiled by Alexander Souter. Oxford, 1949.
142. An Universal Etymological English Dictionary. N. Bailey. London, 1770.
143. Ausfuerliches Lateinisch-Deutsches Handwoertebuch. Karl Ernest Georges. Leipzig, 1880.
144. Chamber's Etymological English Dictionary. Ed. By A.M. Macdonald. New York, 1960.
145. Concise Etymological Dictionary of Latin by T.G. Tucker. Max Niemeyer Verlag / Halle (Saale), 1931.
146. Deutsch-Russisches Wörterbuch der Microelectronic. Moskau, 1995.
147. Deutsches-Latinishes Lexicon. K.F. Kraft Leipzig, 1830.
148. Dictionnaire de L'Académie Française. Ed. 7, vol. 2. Paris, 1878.
149. Dictionnaire de la Langue Française. Abrègè du Dictionnaire de E.È.Littre de L'Académie Française. Par A. Beaujean. Paris, 1876.
150. Dictionnaire des Idees par les Mots. Delas D., Delas D.-D. Paris, 1987.
151. Dictionnaire Ètymologique de la Langue Française. A. Dauzat. Paris, 1938.
152. Dictionnaire Ètymologique de la Langue Française. O. Bloch. Paris, 1938.
153. Dictionnaire Ètymologique de la Langue Grecque. P. Chantraine. Paris, 1983.
154. Dictionnaire Ètymologique Latin. M. Bréal, A. Bailly. Paris, 1891.
155. Dictionnaire Historique de la Langue Française. A. Rey. Paris, 1992.
156. Etymologisches Woerterbuch der Deutschen Sprache. F. Kluge. Berlin, 1943.
157. Etymologisches Woerterbuch des Deutschen. Berlin, 1989.
158. Greek Roots and Their Modern English Spellings. L.E. Raymond. Leonardo Press, USA, 1989.
159. Handwoerterbuch der deutschen Sprache. D. Sanders. Leipzig, 1883.
160. Juret, A. Dictionnaire Ètymologique Grec et Latin. Macon, 1942.

161. Kluge, F. Etymologisches Woerterbuch der deutschen Sprache. Strassburg, K.A. Truebner, 1894.
162. Knaur Etymologisches Lexicon. Muenchen, 1992.
163. Lateinisches Etymologisches Woerterbuch. A. Walde. Heidelberg, 1956.
164. Novum Lexicon Græcum Etymological et Reale. Christiano Tobia Damm. London, 1833.
165. Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English. A.S. Hornby with A.P. Cowie, A.C.Gimson. Oxford University Press, 1988.
166. The Oxford Dictionary of English Etymology. Oxford University Press, 1966.
167. Vergleichendes Etymologisches Woerterbuch der Gothisch-teutonischen Mundarten. H.Meindinger. Frankfurt am Main, 1836.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	5
 Глава 1. Виртуальная реальность и ее смыслы	
1.1. История и соотношение понятий. Система философских координат.....	7
1.2. Виртуальное и виртуальная реальность по эту сторону реальности.....	66
 Глава 2. Социальная онтология виртуальной реальности	
2.1. Онтологическая безответственность виртуальной реальности.....	75
2.2. Интерсубъективность и субъект.....	87
2.3. Проект виртуального трансцендирования.....	96
 Глава 3. Виртуальная реальность в «век информации»	
3.1. Техническая основа проекта виртуальной реальности. Компьютерная симуляция...	111
3.2. Виртуальная реальность и Интернет.....	120
 ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	 133
ЛИТЕРАТУРА.....	137

Научное издание

Е.Е. Таратута
ФИЛОСОФИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Печатается без издательского редактирования

Подписано в печать с авторского оригинал-макета

Формат . Печать офсетная. Усл.печ.л.

Тираж экз. Заказ

Типография Издательства СПбГУ
199061, С.-Петербург, Средний пр., д. 41