

На правах рукописи

Горинский Алексей Сергеевич

ПОНЯТИЕ ВИРТУАЛЬНОГО БЫТИЯ:  
ПОЛИВАРИАНТНОСТЬ ЭВОЛЮЦИИ

Специальность 09.00.01 – онтология и теория познания

АВТОРЕФЕРАТ  
диссертации на соискание учёной степени  
кандидата философских наук

Екатеринбург  
2004

Работа выполнена на кафедре онтологии и теории познания Уральского государственного университета им. А. М. Горького

Научный руководитель: доктор философских наук, профессор  
Пивоваров Даниил Валентинович

Официальные оппоненты: доктор философских наук, профессор  
Сетьков Владимир Федорович

кандидат философских наук, доцент  
Белянкина Наталья Геннадьевна

Ведущая организация: Уральский государственный  
технический университет  
(УГТУ-УПИ)

Защита состоится “\_\_\_” \_\_\_\_\_ 2004 г. в \_\_\_ часов на заседании диссертационного совета Д 212.286.02 по защите диссертаций на соискание ученой степени доктора философских наук при Уральском государственном университете им. А.М. Горького по адресу: 620083, г. Екатеринбург, пр. Ленина, 51, ком. 248.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке Уральского государственного университета им. А.М.Горького

Автореферат разослан “\_\_\_” \_\_\_\_\_ 2004 г.

Ученый секретарь диссертационного совета  
доктор философских наук, профессор

Ким В.В.

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

**Актуальность темы исследования.** К середине 90-х годов XX века понятие виртуальности стало настолько востребованным, что, кажется, уже трудно отыскать ту сферу человеческой деятельности, где ему нельзя было бы найти применения. Между тем, мода на это понятие является отражением некоторого «кризиса реальности» в западной духовной культуре. Так, современная философия виртуальности, при всем своеобразии авторских подходов, предполагает своим предметом, с одной стороны, так или иначе обусловленную и недостаточную реальность. Но, с другой стороны, подразумевается в то же время, что виртуальная реальность, стоит ей только возникнуть, может рассматриваться как нечто самостоятельное. Более того, данная концепция, в которой субстанциальное имеет место лишь условно-предположительно, предоставляет возможность для рассмотрения самого «реального мира» в качестве виртуального.

Последнее положение находит свое обоснование в постмодернистском контексте отказа от референции, «потери Другого», или «изгнания Реального», где понятие виртуальности является, по существу, развитием бодрийеровской концепции «симулякров третьего порядка». «Ликвидация» Другого совершается посредством его виртуализации: интерпретация и комментарий, копирование и воспроизведение заменяются интерактивностью, «непосредственным» воздействием. Традиционное различие между человеческим и не-человеческим (Божественным) созерцанием стирается, ибо интерактивность означает, что объект перестает быть тем непроницаемым, неподатливым Другим, с которым я вынужден считаться и соотноситься, и переходит в сослагательное наклонение: «как если бы был Другим». Ведь отсутствие Другого есть исконно Божественная привилегия: *ex nihilo* относится к сфере собственно тео-логики, то есть именно к имманентной, а не «икономической» сфере, – в том же смысле, что и Бытие элеатов, Благо платонизма или Рефлексирующий Ум перипатетиков. Перейдя ту грань, за

которой выражение «на самом деле» в метафизическом плане теряет свое значение, постмодернизм приходит к указанной логике безотносительных единств: от привычных компьютерных симулякров до экзотического клонирования. Между тем, тео-логика, лежащая в основании классического метафизического дискурса, подразумевает, что с позиций абсолютной *завершенности* всякое отношение и отличие необходимо должно быть *пройденной* дистанцией. Иными словами, здесь имеет место не «отказ» от референции, а ее *преодоление*, то есть прежде полагается дистанция и соотнесение, наличие начала и конца как условие для поступка, или целевого действия.

Тем самым, концептуализация феномена виртуальности, во-первых, заведомо не может быть адекватно осуществлена с классических позиций репрезентативности, ибо в этом случае наличие позитивной или негативной *соотнесенности* с образцом, оригиналом, всегда будет свидетельствовать лишь о «мимесисе», имитации, в крайнем случае, эквивалентном воспроизведении и, соответственно, об известной несостоятельности «онтологического статуса». Во-вторых, схватывание данного феномена посредством постмодернистского концепта симуляции имеет вид лишь одностороннего, причем, *негативного* определения: «виртуальная реальность не есть референциальная реальность», – такая субстанциально воспринятая квази-сущность говорит лишь о неприятии условий референции. Поэтому теоретическое осмысление феномена виртуальности не может быть полным без учета «точки зрения» Другого, или референта. Эта позиция, хотя и не отменяет соотнесения, тоже предполагает неререференциальность виртуального, но только в том *положительном* смысле, что дистанция здесь оказывается преодоленной. Конструирование такого подхода не является произвольной спекуляцией. Здесь скорее имеет место реконструирование тео-логических принципов метафизического рассуждения, позволяющее говорить о поливариантном характере эволюции понятия виртуальности и, соответственно, предоставляющее возможность для дополнительных его определений. Таким образом, актуальность темы

исследования обусловлена, с одной стороны, недостаточной философской проясненностью феноменологически ориентированного концепта «виртуальная реальность» и, с другой стороны, необходимостью теоретического постижения понятия виртуального в качестве конкретно определенного.

### **Степень разработанности проблемы.**

Концептуальное для западной патристики значение понятия *virtus* (как специфического синтеза рецептированных у античности понятий *δύναμις* и *εὐεργεσία*) эксплицируется посредством анализа онто-теологии, представленной в учениях Оригена, Афанасия Великого, Василия Великого, Григория Нисского, Маркелла Анкирского, Илария из Пуатье, Августина и других представителей раннехристианской мысли. Исследование опирается на историко-философские и богословские труды В.В.Болотова, С.Н.Булгакова, В.В.Зеньковского, Л.П.Карсавина, А.Ф.Лосева, В.Н.Лосского, Г.Г.Майорова, И.Мейендорфа, И.Д.Рожанского, С.Н.Трубецкого, Г.В.Флоровского.

Анализ схоластической концепции виртуального бытия в контексте средневекового реализма проводится непосредственно на основе трактатов Фомы Аквинского, также Боэция (как предтечи томистской концепции виртуальности), Николая Кузанского. Различные аспекты вопроса исследуют А.В.Ахутин, П.М.Бицилли, В.П.Гайденко, В.Т.Звиревич, Г.Г.Майоров, В.Л.Рабинович, Г.А.Смирнов, также Ж.Вербек, Э.Жильсон, Ф.Ч.Коплстон, М.Хайдеггер, Й.Хёйзинга, А.Штёкль.

Изменения в семантических составляющих понятий виртуального и реального в связи с детеологизацией ренессансной и новоевропейской культуры выявляются при анализе трудов Декарта, Ньютона, Лейбница, Канта, Гегеля. Рассмотрению данного вопроса способствуют как работы современных авторов, в частности, П.П.Гайденко, Б.Г.Кузнецова, К.Н.Любутина, Д.В.Никулина, Д.В.Пивоварова, так и классические философские и историко-философские исследования В.Виндельбанда, Ж.Делёза, А.Койре, М.Фуко, Ф.Йейтс, Л.Фейербаха, К.Фишера, также П.М.Бицилли, И.А.Ильина.

Вычленение структурных компонентов онто-феноменологического способа рассмотрения концептов виртуального и реального проводится на основе работ Канта и их интерпретации М.Хайдеггером. Различные аспекты вопроса освещают В.П.Бранский, П.П.Гайдено, В.Лапицкий, В.К.Шохин, а также П.А.Флоренский и А.Шастель.

Развитие концепции виртуальных частиц в современной физике и различие способов онтологического высказывания данного феномена рассматривается на основе исследований И.А.Акчурина, Л.Г.Антипенко, В.Б.Берестецкого, В.П.Бранского, М.Бунге, П.Девиса, В.А.Гаврилюка, В.С.Готта, В.А.Кайдалова, Б.Г.Кузнецова, Ю.В.Новожилова, М.Ю.Опенкова, А.Ф.Перетурина, Д.В.Пивоварова, Ю.П.Рогового, П.М.Румлянско, В.С.Тюхтина, И.З.Цехмистро, Э.М.Чудинова и др.

Анализ проблемы виртуальной реальности, соотношения виртуального и реального в ситуации постмодерна проводится на основе работ Ж.Бодрийяра, П.Вирилио, С.Жижека, Б.Лорель, М.Хейма, также Н.Б.Маньковской, А.М.Орлова, В.В.Тарасенко, А.Р.Усмановой, М.Эпштейна. Различные аспекты идеи виртуальной реальности исследуют П.И.Браславский, И.В.Бурлаков, В.А.Емелин, С.Д.Лобанов, Е.В.Ковалевская, И.Г.Корсунцев, Н.А.Носов, М.Ю.Опенков, С.И.Орехов, Е.К.Прилукова, С.С.Хоружий, Ю.Т.Яценко и др.

Онто-теологические принципы классического метафизического дискурса раскрываются посредством анализа текстов Парменида, Платона, Аристотеля, Псевдо-Дионисия Ареопагита, Фомы Аквинского, Майстера Экхарта, Канта. Выяснению этого понятия в разной степени способствуют работы Ф.Жюльена, Д.Коннолли, М.Суини, М.Хайдеггера, также классические и современные исследования отечественных авторов: А.Ф.Лосева, А.Н.Муравьева, С.С.Неретиной, А.Г.Чернякова, В.К.Шохина и др.

Онто-теологический способ концептуализации идеи виртуального бытия, отношения виртуального и реального раскрывается в ходе рассмотрения учений Роберта Гроссетеста, Фомы Аквинского, Николая Кузанского, также Плотина, Псевдо-Дионисия Ареопагита, Ансельма Кентерберийского.

Исследование различных аспектов этого вопроса опирается также на классические и современные работы таких отечественных и зарубежных философов, как В.В.Бибихин, А.Я.Гуревич, В.Н.Лосский, А.Н.Муравьев, Т.А.Нестик, Б.В.Раушенбах, П.А.Флоренский, С.С.Хоружий, О.А.Чулков, А.М.Шишков, также Э.Жильсон, М.Суини, Й.Хейзинга, А.Шпеер.

Между тем, в онто-феноменологическом и онто-теологическом аспектах проблема виртуального бытия до сих пор подробно не рассматривалась. Противоречие между необходимостью такого рассмотрения и недостаточной его разработанностью подчеркивает актуальность исследования и определяет его цель.

**Цель диссертационной работы** – исследование и теоретическое осмысление поливариантного характера эволюции понятия виртуального бытия.

Для достижения данной цели потребовалось разрешение ряда **задач**:

- выявить проблему виртуального бытия на уровне ее происхождения и становления в западноевропейской метафизике, проследить изменения в семантических составляющих понятий виртуального и реального в новоевропейской интеллектуальной культуре;
- вычленить структурные компоненты онто-феноменологического способа концептуализации понятий виртуального и реального в их соотношении, обозначить генетический онто-феноменологический контекст постмодернистского понятия симуляции;
- исследовать понятие и концепции виртуальной реальности в ситуации постмодерна; выделить в постмодернистском подходе к рассмотрению виртуальной реальности элементы, характеризующие этот подход в качестве пост- и прото-философского дискурса;
- обозначить посредством анализа и сравнения избранных классических философских текстов онто-теологические принципы метафизического дискурса; вычленить онто-теологический аспект понятия подобия как оппозицию понятию симуляции;

- конституировать онто-теологический способ концептуализации идеи виртуального бытия в качестве дополнительной системы теоретического описания.

### **Методологическая и теоретическая основы исследования.**

В данной работе мы руководствуемся положением о конкретности действительности. Если действительность богаче любого определения, то адекватное ее описание требует учета противоположной точки зрения. Этот классический гегелевский тезис в XX веке получает свое развитие в принципе дополненности: «Как бы ни были велики контрасты, которые обнаруживают ...явления при различных условиях опыта, такие явления следует назвать дополнительными, в том смысле, что каждое из них хорошо определено, а взятые вместе они исчерпывают все поддающиеся определению сведения об исследуемых объектах» (Н.Бор). Применительно к специфике данного исследования принцип дополненности можно трактовать также в качестве принципа запрета на тоталитарный, безальтернативный редукционизм: следует избегать трактовки односторонних определений в качестве единственно возможных; это же значит, в частности, что нельзя полагать настоящее непреходящим.

Цели данного исследования способствует также «косвенный подход» (Ф.Жюльен) к предмету исследования. Позиция отстраненности позволяет лучше представить происходящее в современности: указание на возможность иной (онто-теологической) концептуализации идеи виртуального способствует раскрытию современного значения этого понятия.

Мы также руководствуемся тем положением, что философия не существует вне собственной истории. Эта позиция предполагает рассмотрение идей в их конкретных исторических условиях и связях. Иными словами, исследование должно считаться с тем историко-философским проблемным фоном, который в известном смысле *направляет* концептуальное значение понятия виртуальности. Конструирование же разнообразных значений понятия, не опирающееся на предшествующий опыт, есть авантюра, в которой налицо



автор, но не идея. Поэтому в данной работе задействован историко-философский анализ, направленный на выявление интеллектуального процесса образования и становления идеи виртуальности, а также теоретическое обобщение структурно-генетических элементов онтологии виртуальности. Кроме того мы опираемся на принципы детерминизма, единства исторического и логического, восхождения от абстрактного к конкретному.

**Научная новизна исследования** состоит в вычленении, сопоставлении и анализе различных возможных моделей дискурса виртуальности, что включает в себя:

- рассмотрение генезиса и развития понятия виртуального в его соотношении с понятием реального в рамках различных схем репрезентации (Средние века, Новое время, Современность);
- введение современного понятия виртуальной реальности в контекст классических онтологических проблематик;
- выявление и различение в современных концепциях виртуальности элементов дискурса как исторически обусловленных, так и отвечающих специфике современности;
- теоретическая разработка понятия подобия как основной единицы понятийного аппарата, адекватного онто-теологическому аспекту рассмотрения виртуального бытия.

**Теоретическая и практическая значимость исследования.** Результаты диссертационного исследования могут быть использованы для прояснения онтологических аспектов идеи виртуальности, также в проектировании систем искусственного интеллекта.

Материалы исследования могут также найти применение в рамках преподавания соответствующих курсов и спецкурсов онтологии и теории познания, истории философии, а также современной философии.

**Апробация работы.** Основные положения диссертации обсуждены на заседании кафедры онтологии и теории познания Уральского государственного университета. Отдельные аспекты работы нашли отражение в докладах второй

и третьей научно-практических конференций молодых ученых и специалистов Уральского государственного профессионально-педагогического университета и изложены в 5 публикациях автора. Материалы и некоторые результаты исследования были использованы при составлении двух посвященным проблемам виртуальности спецкурсов, которые автор читает на кафедре онтологии и теории познания Уральского государственного университета.

**Структура** работы соответствует целям и задачам диссертационного исследования и включает введение, две главы, заключение и библиографию. Диссертация изложена на \_\_\_ страницах компьютерной верстки, список литературы содержит 185 наименований.

## **ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ**

**Во введении** обосновывается актуальность темы исследования, рассматривается степень ее разработанности, определяются цель и задачи диссертации, раскрываются методологические и теоретические основы, а также научная новизна, теоретическая и практическая значимость исследования.

**Глава первая** «Генезис и развитие представлений о виртуальном бытии и реальности в истории западной философии» посвящена определению представлений о виртуальном и реальном в их развитии от средневековой до немецкой классической философии.

**В первом параграфе** «Древнегреческие и средневековые представления о возможном, виртуальном и действительном» анализируются античные и патристические учения о возможности и действительности, разбирается в контексте проблем своего времени схоластическая концепция виртуального бытия, в частности, в наследии Фомы Аквинского.

Средневековый латинский термин *virtualis* происходит от слова *virtus*. Последнее эквивалентно не только греческому понятию ἀρετή, «добродетель», «достоинство», но также и таким метафизическим терминам, как δύναμις, «возможность», и ἐνέργεια, «действительность». На патристическую рецепцию

этих, прежде всего, аристотелевских понятий влияет апофатическая традиция. То обстоятельство, что в восточной патристике они играют важную роль в разрешении проблемы бытия идеи в тварности, говорит о соответствующих смысловых акцентациях и в латинском богословском концепте *virtus*. Его существо обнаруживается в моменте онтологически трактуемой равноценности понятий *δύναμις* и *ἐνέργεια*, что позволяет задействовать этот термин как в имманентном богословии, где *virtus* определяется в качестве той силы, или мощи, которой обладают идея-образец или даже сама первосущность, так и в икономическом смысле энергии, или действия, этой силы.

Собственно онтологическое значение концепт *действующей силы* приобретает в качестве принципа совершенного осуществления тварной вещи. Хотя бытие объективной сущности всегда вовлечено в эмпирическое существование (вопреки Платону), последнее никогда не достигает своей сущности (вопреки и Стагириту). Интуиция патристической онтологии в том, что вещь подлинна, ибо сотворена Богом, и, значит, исторична, ибо Он пострадал за мир однажды. Ее несовершенство обретает эсхатологический смысл. Так концепт *virtus* указывает на обозначившееся расхождение между общей потенциальной вещью (заданной сущностью, «чтойностью») и единичной энергийной вещью, не поддающейся тем самым единичному определению.

Эти значения имплицитно определяют и средневековое понятие *virtualis*. Наиболее активно использует это понятие Фома Аквинский. В «Сумме теологии» оно задействовано в самых различных контекстах, подразумевая при этом (1) нечто, относимое к интерьеру, указывающее на внутреннее содержание, и (2) конструирующее множество. Речь идет о такой формуле, как «одно виртуально содержится в другом» и, стало быть, *реально* (*realiter*) выходит за пределы другого. Можно утверждать, что в реалистическом дискурсе схоластики концепция виртуального играет чрезвычайно важную роль, поскольку позволяет разрешить проблему онто- и теологического

описания множества в качестве монады (и наоборот), то есть проблему неаддитивного целого, неразрешимую с позиции последовательного реализма.

Эта позиция обусловлена античным дискурсом Бытия, или абсолютного Одного. Умонастроение греков сконцентрировано в словах Плутарха: «...Кто изменяется, тот не тождествен самому себе, но коль скоро не есть тот же самый, то и не есть, но именно изменяется, становясь одним из другого» (DK 22 В 12). Поэтому теоретически единственное отношение, допускаемое греками в совершенно сущем – тождество. Предмет знания неизменен, единство его – отсутствие различий. Нечто безразлично единое не вступает во взаимоотношения с *другим*, логически являясь непредецизируемым понятием. Феномен единства сложного остается без объяснений или обосновывается неопределенным субстратом, то есть тем же неизвестным.

Поэтому средневековый реализм может быть описан как дискретизм и «реи-центризм»: «вещественность» (*realitas*) вещи онтологически определяет субстанциальность, или бытийную самодостаточность, вещи, соответственно, ее не-зависимость от другого и без-относительность к другому как таковому; отношение несущественно. С этой позиции вещь, в которой актуально находимы действия многих субстанциальных форм, неизбежно должна распадаться на множество безотносительных сущностей и не может быть представлена в качестве единого целого. Аквинат разрешает проблему тем предположением, что множество субстанциальных форм присутствует в данной сложной вещи виртуально, а реально имеется единственная форма.

Виртуальное в схоластике, тем самым, не является не-субстанциальным в том смысле, в каком, например, не-субстанциально зло, или, строго говоря, недобро, о бытии которого не приходится говорить. Виртуальное есть скорее *экстра-субстанциальное бытие*, ибо речь идет не об уничтожении субстанциальных форм, а о том лишь, что они *не сохраняются актуально*, то есть не присутствуют в виде определившихся в совершенстве своего рода вещей. Так возникает формула: то, что реально едино, то есть самотождественно, виртуально является различным. Но можно говорить и об

обратном: реально различное есть виртуально единое. Таково отношение между субстанциальной формой и репрезентирующей ее эмпирической вещью, которые суть две реально различные вещи. Таким образом, оригинальная концепция виртуального бытия, будучи теоретическим отрицанием реализма, вместе с тем является продуктом реалистического же дискурса.

**Второй параграф** «Дефиниции виртуального бытия и реальности в философии Нового времени» посвящен изменениям в семантических составляющих понятий виртуального и реального в связи с детеологизацией европейской духовной культуры, подробно рассматривается значение понятия виртуального в философии Лейбница, Канта и Гегеля.

Неоднозначность схоластического концепта виртуального, не вписывающегося в «реалистическую» оппозицию субстанциального и не-субстанциального, изначально предоставляла возможность трактовать данный модус бытия в качестве лишь «умственного» полагания. В Новое время этой и подобной трактовкам не в последнюю очередь способствует и иная, по сравнению со средневековой, акцентация в понимании реального. Таковое теперь имеет место в пределах субъект-объектного отношения. Так, картезианское определение субстанции, хотя и основано на схоластическом понятии реального различия, принципиально следует из несомненности познающего субъекта. Сомнение в самодостаточности мира, – а именно с этого начинается новая философия, – подразумевает полагание феноменального тем, что мыслится как *realitas objectiva*, реальность объекта представления: камень тяжел *realiter* независимо от того, имеет ли он *realitas formalis*. Схоластические понятия трактуются вполне современно: субъекту представления обе реальности равно пред-стоят; так что ссылка на находящуюся в экстерьере субстанциальную форму (имеющую «формальную реальность») необязательна. Так *realitas formalis* последовательно замещается «объективной реальностью», что отражено в современном термине: пред-ставленное мыслится пред-стоящим и абсолютным.

Трактуемая так *realitas objectiva* подразумевает активность субъекта. Такова уже метафизика Лейбница: монадический универсум – универсум субъектов, сообща творящих «тот же самый», «такой же» (*idem*) мир, который наличествует не иначе как в интерьерах монад. Онтологически мир в качестве *idem* есть абсолютное виртуальное, то есть не виртуальное бытие абсолютной реальности, но именно чистая форма-виртуальность, ибо монада виртуально содержит не *realitas formalis*, но репрезентации, или представления прочих субъективностей, вообще иную «точку зрения». Если каждая монада выражает *idem*, то различие между монадами касается лишь интенсивности репрезентаций. Знаковая для Нового времени двусмысленность понятия репрезентации позволяет отнести к одному контексту виртуальное присутствие в монаде и перцепций, и вещей универсума. Виртуальное тем самым приобретает значение *virtualité*, или *petite perception*, неосознанного содержимого в апперцептивной монаде, разумной душе, где *idem* имеет функцию тождества виртуального представления восприятию представленного, а именно: душе нет необходимости получать нечто извне, ибо «то же самое» она виртуально имеет в себе. В психологическом измерении «Новых опытов» это значит, что речь идет о такой (бессознательной) *форме* мышления, благодаря которой ум может, «исходя из своих мыслительных операций, выводить то, что совершенно соответствовало бы выводимому из вещей».

Если Лейбниц говорит, что условия интеллектуального восприятия предметов опыта заключены в субъекте, то Кант добавляет (уже в диссертации 1770 года), что и чувственное восприятие, или доступность опыта в качестве предмета вообще, также зависит от субъекта, а именно от присущих ему форм чувственности – времени и пространства. Из этого учения о формах созерцания следует постижение виртуального в качестве *не-локального*, то есть, в широком смысле, не наличествующего «где-то и когда-то». В частности же, кантовская дефиниция виртуального направлена против ньютоновского отождествления «физического» и «геометрического» пространств. Согласно Ньютону, безусловное пространство (и, следует добавить, время) в своей «физической

виртуальности» есть лишенное тел вместилище, в котором, следовательно, пребывают – «всегда и везде» – бестелесные сущности. Виртуальное здесь отождествляется с «бесконечной локальностью» существующего «всегда и везде», – положение для Канта неприемлемое, ибо следует из смешения чувственного с интеллигибельным. Виртуальное присутствие в телесном мире нематериальных вещей есть присутствие опосредованное – через эффект. Так, душа «не находится в пространстве, а лишь действует в нем» («Метафизика L1»), – формула, фактически устраняющая проблему виртуального бытия. Такое становится *ноуменом*.

В системе Гегеля существенное значение в раскрытии идеи виртуального приобретает диалектическая концепция *снятия*. Гегелевская концептуализация идеи виртуального бытия как бытия «удержанного исчезновения» обусловлена необходимостью спекулятивного постижения души, «*существующего* понятия» в качестве *конкретного*. Виртуальное тем самым относится к представлению (*Vorstellung*), то есть к «внутренне усвоенному» созерцанию. Существо этого «усвоения» в том, что содержание усвоенного уже принадлежит субъекту, и в качестве принадлежности изолировано от всего внешнего. «Принадлежащее мне», однако, еще не есть «овнешненное», или находящееся в пользовании. Акцентация этого момента и составляет специфически-гегелевское привнесение в понятие виртуального. Различием между «собственностью», виртуальным предметом, и «владением», представленным предметом, подчеркивается, что виртуальный предмет еще лишен значения посредствующего, им еще нельзя пользоваться, поскольку он еще остается «своим иным». В качестве иного, чуждого и внешнего это еще репрезентируемое *инобытие*, темное и непонятное для субъекта (в силу своей уникальности). В качестве «своего», однако, это уже *репрезентант* инобытия, хотя и не обналиченный, но уже *пригодный к тому, чтобы стать средством*, то есть собственностью в качестве владения.

В заключающем первую главу резюме подводятся основные выводы.

**Вторая глава** «Основные аспекты соотношения понятий виртуального бытия и реальности» посвящена раскрытию существа понятия виртуального бытия в соотношении понятием реальности в собственно «онтологическом» и «метафизическом» аспектах. Материал первой главы позволяет вычлениить те принципы рассмотрения сущего и основанные на них структуры, что обуславливают историческое движение идеи виртуальности. Речь идет о переходе от тео- к антропо-центризму, к субъект-объектной оппозиции, что применительно к нашей проблеме есть переход от *онто-теологического* к *онто-феноменологическому* способу высказывания идеи виртуального. Для выяснения существа этих способов ставится вопрос: что собственно подразумевают онто-теология и онто-феноменология, каков их предмет. В первом параграфе рассматривается понятие виртуального бытия с позиций онто-феноменологии, во втором – с позиций онто-теологии.

**В первом параграфе** «Понятие виртуального бытия в аспектах противопоставления, замещения и опосредования реальности» раскрываются структурные компоненты онто-феноменологического способа концептуализации понятий виртуального и реального в их соотношении, что позволяет обозначить генетический онто-феноменологический контекст постмодернистского понятия симуляции и, соответственно, различить в постмодернистском подходе к рассмотрению виртуальной реальности элементы, характеризующие этот подход в качестве пост- и прото-философского дискурса.

Понятие онто-феноменологии конкретизируется двояким смыслом слова «феномен»: *видимое*, или показывающееся, имеет место как нечто *не одним обусловленное*, и изначально, следовательно, – *между* обуславливающими его. С одной стороны, это «лишь видимость» (то есть, по Платону: «не подлинно сущие вещи»), с другой, – вещь «для нас». Последнее в Новое время получает, благодаря Канту, характер трансцендентализма: феномен как предмет, субъектом обусловленный и представляющий в определенных отношениях скорее субъекта, а не только и не столько «вещь в себе». Новоевропейская



«онтология» обнаруживает себя, тем самым, как онто-феноменология, основанием возможности которой мыслится «онтологическая дифференция» (М.Хайдеггер). Это различие бытия и сущего проводится в тезисе Канта о бытии (существовании, Dasein) как «полагании» (pro-positio), являющемся в негативном своем содержании основанием для опровержения «онтологического» доказательства существования Бога: “бытие не есть реальный предикат”. Анализ кантовского тезиса о бытии вскрывает следующие структурные компоненты онто-феноменологии.

*Интенциональность.* Интенция есть структура субъекта (независимо от присутствия объекта), и она такова, что восприятие направлено на само сущее: «интенциональные отношения сами образуют трансцендирование» (М.Хайдеггер). В таком случае интенциональность выступает как основание противополагания (предложения, pro-positio) объекта, то есть прежде всего реальности какого-либо сущего («объективной реальности»). В плане реальности нет разницы между воображаемым и существующим. Принимая в темноте дерево за человека, я схватываю в восприятии именно человека. Так новоевропейская «онтология», ставя себя в традиционное положение Творящего разумом, логосом, собственно измышляющего сущее, приходит к *реалистически* понятому принципу «тождества неразличимых».

*Замещение* задеиствует себя при условии отвлечении бытия сущего от этого сущего, имеет дело лишь с реальностью сущего, фактически с определенностью определения. Будучи отличным от метафизической и теологической идеи самотождества («тот самый», ipse), тождество «одного и другого» («то же самое», idem; терминология Боэция) в новоевропейской «онтологии» ассоциировано с понятием репрезентации, или представления-повторения. «Действие-повтор» с феноменологических позиций неотлично от первоначального акта.

*Посредствующее.* Бытие как пропозиция есть то, посредством чего осуществляется приписывание (отношение) предиката к субъекту. Копула, между тем, приобретает здесь значение большее, нежели формально-

логический синтез, поскольку высказывает ее онтологический субъект, «я». Полагание как средство есть способ дистанцирования предмета, его отличия «от лица». Полагание и, с другой стороны, замещение отвечают за вынесение предмета вовне, организуют экстерьер субъекта.

Такое двустороннее вынесение должно быть охарактеризовано как *simulatio* в том исконном спектре значений слова, что позволяет задействовать условно-предположительное сравнение «как бы». В этом смысле симуляция есть осуществление посредствующего, предполагающее (исконно оптическое) овладение вещью посредством ее *симулякра* (εἰδωλον). Концептуально этот «эйдолон» есть *отделенная* от вещи ее копия, тот эйдос, *посредством* которого вещь становится очевидной (Демокрит, Лукреций). Таким образом, симулякр, с одной стороны, обнаруживает тенденцию «умалчивать» о своем посредничестве, с другой, имеет лишь относительную определенность. И если в традиционном метафизическом плане (Бытия как безотносительного одного) здесь имеют дело скорее с лишенным субстанциальной определенности релятивным, случайным и несущественным предикатом, то современное свое значение понятие симулякра обретает в контексте постмодернистской идеи отказа от всякой оригинальной референции (Ж.Бодрийяр). Именно это значение и является определяющим в современных концепциях виртуальности: виртуальное как *безотносительно* определенное *quasi*.

Уже у Гегеля виртуальное теряет традиционное соотнесение с «подлинной вещью» или хотя бы с «внешним миром», приобретая по большей части значение *промежуточного*, то есть лишь «усвоенного», члена на пути движения от хаоса к разумности, – значение пригодности к пользованию. Радикальное завершение этого процесса перехода от «вещи» к «предмету» заключается в том, что виртуальное становится фактом ментальных и психических измерений, продуктом «субъекта», но позиционируемым, то есть «воспринимаемым», как [как если бы] автономная и самоценная «объективная данность» («идея полионтичности» Н.А.Носова).

Определенная как «актуальность самой потенциальности» виртуальность включается в контекст постмодернизма, в дискурсе которого культура разворачивается в модальности возможного (М.Эпштейн). Данный дискурс осуществляется в постклассической схеме репрезентации, разрушающей не только асимметричность отношения между подобием и образцом (платонизм), но и эквивалентность «объективной» и «формальной» реальностей. Сегодня реальность есть то, что «всегда уже воспроизведено», «гиперреальность» (Ж.Бодрийяр).

Вопрос, тем самым, касается не только реальности виртуальных сущностей, но и виртуализации самого реального: в концепции «виртуальной реальности» стирается грань между искусственным и естественным, в этом и состоит «онтологическая ставка» симуляции (С.Жижек). Механизм симуляции заключается в *стимуляции*, в таком принудительном побуждении к действию, при котором значение имеет не само действие, а факт его произведенности и воспроизводимости. Виртуальная реальность как симулякр есть стимулируемая реальность, существо которой состоит в том, что сослагательность виртуального действия уничтожает классическую аристотелевскую оппозицию «энергии» (ἐνέργεια) и «движения» (κίνησις). Дискурс виртуальности, таким образом, осуществляется в квази-теологическом измерении, в котором замысел совпадает с делом, не требуя реализации.

Указанное отождествление может быть представлено как принцип конституирования реальности в качестве виртуальной, в результате чего реальное оказывается даже не продуктом технологии, сколько самой продуцирующей себя технологией, воспринимаемой как «усовершенствование» реальности (интерактивность). Современное понятие виртуальной реальности есть достижение именно технологической революции: технология (know how) становится непосредственным объектом и прерогативой научного знания. Определение виртуальной реальности как реальности технологической подразумевает, что реальное как таковое вытесняется реальностью с «инструкцией по применению» (Н.Б.Маньковская). Это значит, что раньше

технология лишь соперничала с реальным, теперь же развитие достигло такого принципиального уровня, который позволяет говорить о кризисе фундаментальной структуры классического дискурса. Это значит, что прежде искусство (как таковое, τέχνη) стремилось реализовать себя в качестве действительности, подчиняя себя модальности «будь», ныне действительность становится искусством, то есть тем, что всегда «работало» в сослагательном наклонении: «как», «как бы», «как если бы».

Экстраполяция принципа интерактивности на «реальный мир» достигается вариативным представлением последнего. Отсутствие предела технологического совершенствования компенсируется совокупностью различных способов выражения. Технологический продукт не столько производится, сколько беспредельно совершенствуется, является акцентированной на динамику становления предвосхищенной и, в свою очередь, предвосхищающей сущностью. Вопреки Аристотелю κίνησις обретает завершенность в своей незавершенности, виртуальный объект характеризуется *статической* метастабильностью.

Стимулированная театрализованная наглядность компьютерного артефакта оказывается сродни «принципиальной ненаблюдаемости» виртуальной частицы в квантовой физике: в обоих случаях дискурс виртуальности осуществляется в категориях исключительного и совершенного, ибо в обоих случаях *ззор* между понятием и существованием исчезает. Это традиционно уникальная привилегия божественного свойства в ситуации постмодерна воспроизводится в смысле *клонированного* множества безотносительных единиц.

**Во втором параграфе** «Виртуальное как подобие реального» понятие виртуального исследуется в онто-теологическом аспекте, предполагающем различие предметов метафизики и новоевропейской «онтологии». Понятие виртуальности исконно ставит вопрос о реальности (субстанциальности) виртуальной сущности. Онто-феноменологическое решение этого вопроса сводится в итоге к трактовке виртуального в качестве симулякра, обладающего

«сослагательным» модусом существования. Виртуальная сущность порывает с реальной вещью, копия не нуждается в оригинале. Онто-теологическое решение вопроса требует теоретической разработки понятия подобия, являющегося метафизической альтернативой концепции симулякра и, соответственно, отрицающего условность виртуальной сущности.

Понятие онто-теологии предполагает одновременно двоякое постижение сущего: в смысле «сущего как такового» и в смысле «высшего сущего» (М.Хайдеггер). Это, однако, не значит, что данная дисциплина неким образом «складывается» из онтологии и теологии. Сущность онто-теологии раскрывается в аристотелевском анализе понятия и предмета метафизики, или «первой философии», основывающемся на отличии «теоретического» предмета от «практического» и «поэтического». Метафизика мыслится знанием, свободным от *условий* человеческого существа, и в этом смысле является «божественной наукой». В основе онто-теологии, тем самым, находится *абсолютное одно* и, следовательно, *обуславливающее*. (Тогда как в основе онто-феноменологии – *одно и другое*, другими словами, *иное как таковое*, и, следовательно, *обусловленность*).

Метафизика абсолютного одного есть продукт античной культуры «фронтального» мышления. Архетип метафизики вопреки платоновскому диалогу является скорее *антилогом*, механизм которого обеспечен греческой стратегией «лобовой атаки»: логос вплотную «притирается» к своему предмету (Ф.Жюльен). Образец метафизического антилога представлен в учении Парменида: результатом непосредственного столкновения антагонистических тезисов, исключаящих диалектический / диалогический синтез, является *единое-неизменное-есть*, абсолютизированное самотождество (*ipse*). Этот радикальный вывод становится основанием для онто-теологического конструирования безусловного созерцания.

В христианской теологии данная стратегия воплощена в концепции творения *ex nihilo*. Бог участвует в мире, прежде всего, посредством акта творения, и это сверхестественное, происходящее «в начале» действие

интерпретируется в онто-теологии как конструктивный метафизический принцип. Этому принципу эквивалентно значение латинского понятия *рефлексии*, исконно предполагающее не столько отражение, сколько обращение-назад как таковое (от *re-reflecto*). Можно полагать, что указанная фигура «загибания» и составляет существо того онто-теологического принципа, что лежит в основе понятия творения как того акта, субъектом которого является безусловное и субстанциальное *одно*. Но в этом исключительном сущем никакой реальной дифференции, в том числе и «онтологической», быть не может. Этот непреодолимый для «онтологии» вопрос – каким образом есть «бытие бытия» – как раз и находит свое разрешение на уровне онто-теологического принципа рефлексии. Присутствие в метафизике этого принципа указывает на приоритет в ней «несвойственного нам» (Кант), ибо конечному сущему указанная дифференция как раз свойственна. В таком «двухэтажном» универсуме, верхний этаж которого занят реально единым, безразличным и бесконечным, а нижний – реально множественным, различным и конечным, функцию со-общения, то есть *подобия* (*similitudo*), двух этажей выполняет как раз концепт виртуального бытия: мир виртуально есть единое и непрерывное. Так преодолевается дискретный характер реализма.

Понятие подобия имеет рефлексивный характер: если *simulacrum* есть отделенный и потому вполне самодостаточный в своем бытии суррогат, то *similitudo* есть именно *подобие* в том смысле, что оно неким образом не отделено от образца, или даже: подобие есть образец в своем бытии подобием. Подобие является метафизическим коррелятом *толкования*.

Корректное раскрытие существа понятия подобия возможно, на наш взгляд, при обращении к «световой», соответственно «визуальной», метафизике. Как образцовый комментарий есть максимальное прояснение и зримость Слова, так образцовое подобие есть *зеркало* в метафизическом своем измерении. Онто-теологическая спекуляция может быть представлена как парадоксальный взгляд «сквозь зеркало» / «*per speculum*» (1 Кор.13, 12), подразумевающий, что понятие зеркала и зеркального изображения в качестве

подобия предполагает не отражение, а «обращение-вспять» (*reflexio*) оригинала. В световой космогонии Роберта Гроссетеста *Творение* описано как безусловная рефлексия света, изначально обуславливающая тварное сущее в качестве подобия. В основе феноменологической видимости тела (благодаря *отраженному* свету) находится онто-теологический принцип создания подобия: всякая вещь есть зеркало; само существование вещи и, соответственно, способность «отражения» есть всецело результат начального акта рефлексии.

Онто-теологическая концепция подобия позволяет описать отношение между реальным и виртуальным бытием как отношение между образцом и подобием. Это значит, что виртуальное бытие определенной вещи есть подобие реального ее бытия. Отношение подобия не есть пред- или против-ставление, то есть, строго говоря, не является отношением между одним и другим, или дистанцией от одного к другому. Виртуальное бытие схватывается в аспекте рефлексии, или самоотношения, реального. Негативом понятия подобия выступает понятие симулякра. Оба подразумевают референцию в нетривиальном смысле, а именно посредством уничтожения соотнесенности: в первом случае – через отрицание, во втором – через преодоление дистанции.

Субъект-объектная оппозиция обуславливает лишь относительную определенность реальности, рассуждение ведется в категориях зависимости или независимости одного от другого. Напротив, будучи рассмотрено в качестве образца, реальное предполагает постижение *безотносительно* определенного, обособляющего вещь в ее реальности, в ее *собственном* содержании. Реальное как таковое соответствует субстанциальному нечто: «само-стоящее», «себе-самому-само-предъявление» (*presentation*). Метафизическим принципом реального здесь является экстремум реального – «наиреальнейшее» сущее, в котором реальные предикаты тождественны субстанции – «*Qui est*» (Exod 3:14).

С онто-теологической точки зрения, в основе которой находится антилог, другое по отношению к конечному сущему есть отрицание последнего: универсум другого всегда индифферентен, для него уже нет другого. Понятие

виртуального как подобия реального предполагает тем самым взгляд на другого с его же точки зрения: так для вещи быть познаваемой / находиться в инобытии не есть событие, и в этом смысле она сохраняет все свои свойства. Данное понимание виртуального бытия конкретизирует понятие Блага в качестве онтологической категории (полнота бытия), предполагая тем самым такое мировосприятие, в котором Другой не подменяется объектом, не дистанцируется в представлении, принципиально не может оказаться средством или сырьем. Можно говорить о том, что подобное мировосприятие есть именно *приятие* мира, в отличие от ущербности противопоставления.

**В заключении** подводятся итоги исследования, формулируются основные положения диссертации, выносимые на защиту, указываются проблемы и перспективы дальнейшего исследования.

В результате решения поставленных задач делается *ряд выводов, которые выносятся на защиту*:

1. Понятие виртуальности уже при своем возникновении невозможно интерпретировать однозначно. Парадоксальность оригинальной (схоластической) концепции виртуальности имеет принципиальный характер, так как данная концепция, будучи теоретическим отрицанием реализма, вместе с тем является продуктом реалистического же дискурса. Понятие виртуального исконно призвано разрешить проблему не-аддитивного целого, неразрешимую с позиции последовательного («дискретного») реализма. Неоднозначность понятия виртуального дает возможность онто-феноменологического и онто-теологического его прочтения. В первом смысле можно говорить как об основных новоевропейских моделях «виртуального», так и о современных концепциях «виртуальной реальности» (в постмодернистском контексте «отказа от всякой оригинальной референции»). Во втором смысле речь идет о виртуальном бытии в контексте метафизической концепции подобия.

2. Современные концепции виртуальной реальности обеспечиваются онто-феноменологическим механизмом симуляции, в основе которого лежат такие структурные компоненты «онтологической дифференции», как



противоположение, замещение и опосредование реальности. Онто-феноменологическая схема репрезентации подразумевает приоритет категории отношения перед категорией субстанции, центр тяжести в субъект-объектной оппозиции приходится на активность субъекта. Поэтому понятие виртуального получает здесь свою определенность в следующем контексте: искусственное и естественное не оппозиционируют друг другу; реальное есть так или иначе доступное (в качестве предмета); симулякр способен заменить оригинал; отношение репрезентации в оппозиции одного и другого тяготеет к симметричности: одно есть то же самое, что и другое. Эти положения свидетельствуют о преемственном характере постмодернистского понятия виртуальности.

3. Специфическое же значение постмодернистского понятия виртуальности раскрывается в следующем контексте: естественное есть вместе с тем искусственное, но не наоборот; реальность поддается симуляции, то есть технологическому улучшению (интерактивность: реальность можно совершенствовать); поскольку само реальное понимается как симулякр, его сослагательность неререференциальна и, потому, подразумевает не аналогию и эквиваленцию, а редупликацию (посредством механизма стимуляции); если в постренессансной культуре некоторая симметричность репрезентации основана на принципе тождества неразличимых (близнецы), то в условиях «отмены» референта проявляется тенденция к абсолютному самотождеству (клоны).

4. Метафизическая концепция виртуального бытия обеспечивается онто-теологическим механизмом подобия (уподобления), в основе которого находится принцип безусловной рефлексии абсолютного безотносительного одного (самотождество). Данный принцип порожден стратегемой антилога, составляющей существо античной культуры «фронтального» мышления. Онто-теология виртуального бытия предполагает не отказ от референции, а ее преодоление, и возможна при теоретическом допущении уникальной «онтологически индифферентной» сущности («Qui est»).

*Основные положения диссертации изложены в следующих публикациях:*

1. О виртуальной реальности // Инновационные технологии в педагогике и на производстве: Тез. докл. 2-й науч.-практ. конф. мол. ученых и специалистов Урал. гос. проф.-пед. ун-та., 21-22 февраля 1996. – Екатеринбург: Изд-во Урал. гос. проф.-пед. ун-та, 1996. – С.72-73.
2. На пороге образовательной революции // Образование – будущее России: Тез. докл. науч.-практ. конф. (29-30 марта 1996) Ч.1. – Уфа: «Восточный университет», 1996. – С.91-93. – (соавтор Горинский С.Г.).
3. О междисциплинарных образовательных программах // Инновационные технологии в педагогике и на производстве: Тез. докл. 3-й науч.-практ. конф. мол. ученых и специалистов Урал. гос. проф.-пед. ун-та., 20-21 марта 1997. – Екатеринбург: Изд-во Урал. гос. проф.-пед. ун-та, 1997. – С.69-71.
4. К вопросу о сущности виртуального бытия // Вестник ВЭГУ № 5. Философия, социология, психология. – Уфа: «Восточный университет», 1997. – С.34-38.
5. Слово и толкование, образец и подобие в средневековом дискурсе света // Эпистемы-3: Язык, дискурс, текст. – Екатеринбург: Уральский государственный университет, 2004. – С.44-54.

Подписано в печать        февраля 2004 г.

Формат 60X84 1/16. Бумага офсетная. Усл. печ. л. 1.

Тираж 100 экз. Заказ №

Отпечатано в ИПЦ «Изд-во УрГУ»

г. Екатеринбург, ул. Тургенева 4.