

ЧАСТЬ 3. ПРОБЛЕМЫ ВИРТУАЛИСТИКИ

М.А. Пронин

Виртуалистика и аретей: теория и операторы

Введение

Разработка понимания онтологии внутреннего пространства (мира) человека, как бы мы его ни называли, – психологическим, субъективным, духовным, антропологическим, субъектным и т. п. – была, есть и останется одной из фундаментальных задач философии и науки.

Практические затруднения, возникающие с «субъективным фактором» при решении сложных и/или новых задач (таких как реформы, инновации, модернизация и т. п.), упираются не только в отсутствие конкретных знаний о возможном поведении человека – в самом широком гуманитарном смысле этих слов, – в тех или иных новых/непривычных для него условиях, и не столько в недостаточное наше представление о конкретных причинно-следственных зависимостях, результатах и эффектах в хитросплетениях воздействия и взаимодействия внешних факторов и внутренних реакций человека, сколько в недостаточно оформленные наши представления об онтологии внутреннего мира человека.

В рамках виртуалистики (www.virtualistika.ru), как понимают в школе ее родоначальника Н.А.Носова (1952–2002) – в Центре виртуалистики (ЦВ) Института человека РАН (1991–2004), на протяжении трех десятков лет ведутся целенаправленные комплексные, междисциплинарные исследования «внутреннего человека» на нескольких уровнях: на философском, концептуально-методологическом и на практическом – на уровне решения конкретных прикладных проблем, рассматриваемых в рамках гуманитарной экспертизы и прикладной биоэтики. Исследования

включают эксперимент, требующий соответствующего философского обеспечения и методологической поддержки, и инструментальную верификацию (<http://www.egoscop.ru/>). Речь здесь часто идет об «экспериментальной философии» – об эксперименте или исследовании, подтверждающем или опровергающем наши философские конструкты и/или парадигматические установки.

По целому ряду направлений и результатов Исследовательская группа «Виртуалистика» ИФ РАН (с 2005 г.), будучи преемницей ЦВ, сохраняет мировые приоритеты. Перечень наших трудов включает 28 монографий и брошюр по самому широкому перечню тем, проблем и вопросов: виртуалистика и аретей (теоретическая виртуалистика и сфера ее практического применения), виртуальная психология и медицинская виртуалистика, гуманитарная экспертиза ошибок и умысла, философско-антропологическому анализ присяги – советской и современной российской, аддикции (болезни зависимостей) и воспитание виртуозов, проблемы самоидентификации человека и биоэтические мутации, виртуальная философия и принципы диагностики виртуальной образности и многое другое.

Виртуалистика – одна из новых мировоззренческих систем.

Виртуалистика – мировоззрение – система

«Манифест виртуалистики»¹ начитается с утверждения «Мир – виртуален!», аналогично вводится принцип системности: любой объект, процесс или явление может рассматриваться как система.

Если в документе, докладе или статье используется слово «система», но определение системы, которым пользуется автор, не дается, то это свидетельствует о формальном подходе – о фигуре речи. Поэтому кратко рассмотрим виртуалистику как систему и как мировоззрение.

Первое – виртуалистика. «В традиционном мировоззрении принято считать, что существует одно (монизм), два (дуализм) или несколько (плюрализм) исходных, вечных, абсолютных, не сводимых друг к другу, “начал” (“видов бытия”, “стихий” и т. п.), которые порождают все остальные реалии. Исходные “начала” считаются истинными, реально существующими, а все остальное – порожденным, неистинным и даже

нереальным. Происходящее в исходных началах считается сущностью, порождающей явления, происходящие в порожденных мирах. В виртуалистике считается, что порожденное обладает таким же статусом реальности и истинности, как и порождающее, что временность существования не делает событие менее существенным, чем породившее его “начало”. Мир в целом, как и любая его часть, видится таким, в котором события порождаются, действуют, сами порождают другие события, умирают или включаются в другие события и т. д. – и все это реально существует. Мир получается многослойным, сложным, непостоянным, в котором все время порождаются и умирают его части и даже целые слои. И все это истинно, поскольку существует; каждая часть существует на собственных основаниях. И нет ограничений ни “вверх”, ни “вниз”, ни “вширь”, ни “вглубь”...

Виртуалистика делает возможным философски концептуализировать виртуальность, сделать ее предметом научных исследований и практических преобразований»².

«Виртуалистика – это не философия и не наука, а тип мировоззрения, точнее, постнеклассического мировоззрения. Виртуалистика – это не отрицание традиционной философии и науки, но расширение поля действия: виртуалистика вводит в мировоззрение новую реальность и предлагает новый взгляд на мир. Базовой идеей, на которой строится виртуалистика, является идея виртуального существования (виртуальной реальности). Что такое виртуальная реальность?

Виртуальная реальность, независимо от ее “природы” (физическая, психологическая, социальная, биологическая, техническая и пр.), **имеет следующие свойства:** порожденность, актуальность, автономность, интерактивность.

Порожденность. Виртуальная реальность продуцируется активностью какой-либо другой реальности, внешней по отношению к ней.

Актуальность. Виртуальная реальность существует актуально, только “здесь и теперь”, только пока активна порождающая реальность.

Автономность. В виртуальной реальности свое время, пространство и законы существования (в каждой виртуальной реальности своя “природа”).

Интерактивность. Виртуальная реальность может взаимодействовать со всеми другими реальностями, в том числе и с порождающей, как онтологически независимая от них.

В отличие от виртуальной, порождающая реальность называется константной реальностью. “Виртуальность” и “константность” образуют категориальную оппозицию, т. е. являются философскими категориями.

В виртуалистике виртуальность противопоставляется не субстанциальности, как это было в традиционной философии, а константности, и отношения между ними относительны: виртуальная реальность может породить виртуальную реальность следующего уровня, став относительно нее константной реальностью. И в обратную сторону: виртуальная реальность может свернуться в элемент своей константной реальности. Система взаимопорождений и свертываний виртуальных и константных реальностей образует онтологическую модель»³.

Следует подчеркнуть, что первоначально виртуалистика возникла в сфере профессиональной психологии и эргономики при изучении состояний, возникающих в деятельности человека-оператора (летчиков-испытателей: работа Н.А.Носова и О.И.Генисаретского 1986 г.⁴), и ошибок у летного состава – «посадка самолета на фюзеляж» (Н.А.Носов, 1990⁵). Затем психологический контекст исследований сменился методологическим и философским. Поэтому вышеприведенные философско-мировоззренческие конструкции не надуманны, а выстраданы в ходе истории научной разработки виртуальных психологических реальностей (подробнее см.: *Пронин М.А. «Виртуалистика в Институте человека РАН: история и результаты», 2008*⁶; работа полностью размещена на сайте www.virtualistika.ru).

«Виртуальная онтологическая модель является новой для мировой философии.

Неверно понимать виртуальность как нереальность (возможность, иллюзорность, потенциальность, воображение и т. п.), виртуальность есть другая реальность. В виртуалистике полагается существование двух типов реальности: виртуальной и константной, – каждая из которых одинаково реальна.

Поскольку отношения между виртуальной и константной реальностями относительны, а существовать реальностей в их взаимопорождении и свертывании может неограниченное количество, то вопрос о первичной и истинной реальности в виртуалистике снимается – все они равно истинны и равно реальны. Это положение виртуалистики именуется “полионтизм” – существует много онтологически равнозначных реальностей. (В качестве примера реальности, состоящей из множества других реальностей можно привести почву – землю, что под ногами, – пример мой. – М.П.)

Категориальная оппозиция «виртуальный–константный» – относительна, несубстанциальна и беспредметна.

Виртуалистика имеет дело с автономными реальностями, т. е. предполагает существование множества разнородных, не сводимых друг к другу «природ», миров; в виртуалистике недопустим редуccionизм – сведение событий одной реальности к другой реальности: ни к более низкой, ни к более высокой. Виртуалистика имеет дело с порожденными событиями, поэтому имеет возможность концептуализировать не только статичные, вечные вещи, но и возникновение и становление: генезис биологического тела, развитие ребенка, история государства, эволюция вселенной и т. д. Виртуалистика имеет дело с актуальным существованием, поэтому имеет возможность концептуализировать события – то, что существует только «здесь и сейчас»; виртуалистика может рассматривать любое событие не как статистически усредненный объект, а как уникальное, существующее в единственном числе: творческое состояние, акт мысли, поступок, жизнь отдельного человека, отдельное государство и т. д. (Ошибка, в конце концов человек обозначался, описался, ослышался, оговорился. – прим. *М.П.*) Виртуалистика имеет дело с интерактивными реальностями, т. е. события одной реальности могут взаимодействовать с событиями другой реальности, поэтому виртуалистика признает постулат единства мира.

В силу полионтичности виртуалистика следует принципу конструктивизма. Невозможно построить абсолютную картину мира, т. к. никакая из реальностей не может считаться «последней», «самой истинной», «абсолютной» и т. п. Поэтому любая задача (построение философии, отдельной науки, решение частной практической проблемы и т. д.) становится решением относительной задачи, становится решением, обусловленным сознательным выбором человеком своего исходного положения в системе его мировоззрения. Таким образом, в виртуалистике человек должен сознавать исходные и конечные условия существования конструируемого объекта. Более того, в условия решения задачи входит и конкретное состояние человека, решающего задачу, что в целом и есть конструктивное отношение к миру.

Для философии в ее классическом понимании характерна ситуация онтологической внеположенности философа, когда мир предстает в качестве внешнего объекта размышлений. Полионтичность несовместима с постулатом экстерриториальности, ибо человек не может быть ни просто субстанцией, ни абсолют, иначе становится бессмысленной сама идея человека. Это означает признание постулата имманентности – человек принадлежит тому миру, который он мыслит, в котором действует, который воспринимает и переживает.

Категориальная оппозиция «виртуальный–константный» делает классические категориальные оппозиции «субъект–объект» (и синонимичные ей: «идеальное–материальное», «идеальное–реальное», «телесное–психическое», «объективное–субъективное», и пр.) и «сущность–явление» относительными, поскольку в каждой реальности при соответствующем конструктивном отношении можно найти свои «субъекты» и «объекты», свои «сущности» и «явления».

С точки зрения виртуалистики все другие мировоззрения (философии, науки, практики и т. п.) имеют дело исключительно с константной реальностью. Таким образом, виртуалистика включает в себя константные мировоззрения как частный случай»⁷.

Второе – система.

Набор основных положений виртуалистики невелик. Тем не менее он требует высокой внутренней концентрации, системной организации всего комплекса идей и понимания ограничений на применение виртуального подхода как «сверху», так и «снизу».

Не вдаваясь в историю системного подхода и общую теорию систем, отметим, что виртуалистика наиболее адекватной для своего развития считает определение системы, данное А.Н.Малютой (1989, 1990, 1991)⁸. Его же инвариантное моделирование на основе теории гиперкомплексных динамических систем, на наш взгляд, позволяет оперировать конструктом «виртуальный человек».

Итак, система – это совокупность системных инвариант:

$$\sum S_0 = S_1 \oplus S_2 \oplus S_3 \oplus S_4 \oplus S_5 \quad (1)$$

где: $\sum S_0$ – это система, знак \oplus читается как совокупность, далее идет перечисление системных инвариант – S_1 – элементы <системы> и их свойства (или гиперкомплексность), S_2 – связи и их свойства или динамичность, S_3 – структура и ее свойства или структурность, S_4 – целостность (или эмергентность) и ее свойства, S_5 – иерархия (или иерархичность) и ее свойства. Это базовое определение.

Виртуальный человек как теоретический конструкт включает компоненты – элементы и их свойства, – виртуальные реальности телесности, сознания, личности, воли, внутреннего и внешнего человека. Полагается множественность каждой из реальностей, что

находит подтверждение как в наших исследованиях, так и сопоставлениями с имеющимися научными данными (например: выделение интегральной психологией у индивида субличностей). Предполагается иерархичность их развертывания и свертывания, поэтому отдельное место в работе виртуалиста-практика – аретейта – занимает анализ-диагностика целостности виртуала конкретного человека, отдельного виртуального события (такого, как ошибка или бронхоастматический приступ) или единичного виртуального образа, который тоже можно назвать виртуалом. Изоморфизм – фрактальность – виртуалов, полагаю, очевидна.

На определенном этапе жизни человек переходит к осознанному и произвольному саморазвитию – когда объектом его «второй природы» становится он сам.

При переходе от анализа системы к ее трансформации и/или к деятельности А.Н.Малюта⁹ вводит четыре дополнительных системных инварианта: цель и ее свойства, деятельность и ее свойства, телесность системы и ее свойства и, наконец, оболочка системы и ее свойства.

$$\sum S_0 = S_1 \oplus S_2 \oplus S_3 \oplus S_4 \oplus S_5 \oplus S_6 \oplus S_7 \oplus S_8 \oplus S_9, \quad (2)$$

Можно заметить, что первые пять инвариантов – формула (1), – относятся к константной реальности, а остальные четыре к порождаемой – к виртуальной реальности. Таким образом, формула (2) в рамках категориальной пары «константный-виртуальный» задает габариты виртуала.

Если я не ошибаюсь, количество связей N между элементами n считается по формуле:

$$N = n^2 - n \quad (3).$$

В нашем случае $N_s = 9^2 - 9 = 72$. Где 72 всего лишь формальный множитель, задающий размерность при оперировании инвариантами, при $S_1 \geq 4$ (реальности телесности, сознания, личности, воли – каждая из которых отнюдь не равна 1). Вполне возможно, что мы выйдем на величины сопоставимые по модулю с атомными – на размерность $10^6 - 10^8$, – при рассмотрении структуры (объектов) внутреннего человека.

Отдельная тема – виртуал (или виртуальный образ) и его природа, его структура. Это психический образ, отражающий процессы, происходящие внутри психики и управляющий ими; человек, имеющий виртуальный образ, считает, что репрезентант этого образа объективно существует, вне зависимости от человека (см. «Словарь виртуальных терминов»: полностью размещен на сайте www.virtualistika.ru).

Габариты виртуального образа задаются «шириной основания» – элементной базой, в нашем случае виртуальными реальностями (телесности, сознания, личности...) и «высотой» – числом его иерархических уровней. Определение значений в точках сечения ортогональных проекций реальностей виртуала – нетривиальная теоретическая и практическая задача.

Качественный анализ в данном вопросе помогает, позволяя выделить следующие типы патологий в пирамиде виртуала (в топологии онтологии внутреннего человека): разрывы, перевороты, скручивания, выпадения, сдвиги и т. п. Сегодня все это находит инструментальное подтверждение в результате разработки Г.П.Юрьевым эгоскопии (www.egoscop.ru).

Предварительное резюме

Мы оставили в стороне язык – как виртуальный объект, процесс или явление – и внеязыковое (предъязыковое) пространство сознания. Актуальность и ненадуманность последнего, возможно, выглядит на первый взгляд излишне теоретичным и лишенным практического смысла. Укажу лишь на очевидное – слепоглухонемые люди – и отошлю к соответствующим работам Эвальда Васильевича Ильенкова (1924–1979). Так что человек не только сын языка, полагаю, что тезис этот общеизвестен, но и «дом языка». Интерактивность отношений в системе «человек-язык» очевидна, как и то, что «человек – это виртуальная реальность», со всеми нерешенными сегодня эпистемологическими и онтологическими проблемами.

Мы опустили разбор задачи адекватности исследователя инструменту и объекту исследований в схеме постнеклассической рациональности В.С.Стёпина, имея в виду в качестве объекта и ин-

струмента человека. Исследователь по степени своего внутреннего качественного разнообразия должен быть больше и первого – человека как объекта исследований, – и второго (человека – самого себя, – как инструмента исследований)¹⁰. Их сравнение не столько вопрос ценностей, не только целей, сколько оценки качественного и количественного разнообразия их внутреннего пространства (мира), как бы мы его ни называли. В качестве метрики виртуалистика использует теоретический конструкт «виртуальный человек».

Аретея и ее операторы

Таким образом виртуалист, имея перед собой базовые теоретические установки, в практике применяет соответствующие операторы, позволяющие ему работать с виртуальными объектами или рассматривать тот или иной объект, процесс или явление как виртуальный. Вполне логично ввести операторы выделения (определения) системных инвариантов – элементов, связей, структуры, целостности и иерархичности, предложенные А.Н.Малютой (1989, 1990, 1991) в инвариантом моделировании, – для виртуалистики.

Поэтому, на первом шаге, следует выявить реальности (элементы), образующие виртуал (систему). Мы выше говорили о монизме, дуализме, плюрализме и полионтизме. Далее, определить наличие связей между реальностями и свойства связей: виртуальные – «не-виртуальные».

Иными словами, мир «состоит» из реальностей. Одни находятся в виртуальных отношениях – отношениях «порождения–порожденности», другая часть – нет. Часть из виртуальных реальностей являются психологическими виртуальными реальностями. Полагаем, что среди психологических реальностей «не-виртуальных» не бывает (в этом их особенность). Раздел виртуалистики, занятый рассмотрением психологических реальностей как виртуальных называется виртуальной психологией. Правильнее было бы его называть психологической виртуалистикой, но так уже сложилось.

Итак, человек, занимающийся практической виртуалистикой, называется аретевт, о чем уже упоминалось выше, человека же, с которым работает аретевт, называют аретентом. Само воздействие аретевта на виртуалы аретента называется аретеей.

Каков объем и типология операторов аретей?

Так можно выделить следующие классы операторов:

– монизма, дуализма, полионтизма, полионтологичности (предопределяют способ рассмотрения психологических процессов, объектов или явлений; аретевт переводит самого себя в особое состояние восприятия объекта работы);

– аттракции (привлечения внимания к виртуальному состоянию или образу, к характеру его развертывания);

– девиртуализации («размонтирование» виртуального образа и элиминация возможности возникновения виртуального состояния; аттракция – один из самых «простых» способов девиртуализации);

– виртуализации (процесс обратный девиртуализации: аретенту помогают выстроить «партию» вхождение в желаемое виртуальное состояние);

– выделения элементов виртуала виртуального человека (извините за тавтологию, но здесь виртуал – это конкретный человек или аретент, – а виртуальный человек – это наш теоретический конструкт относительно которого производится оценка):

телесности,

сознания,

личности,

воли,

– внутреннего человека;

– выделения характеристик взаимодействия элементов виртуала;

– выделения структуры виртуала и ее свойств (выше отмечались разрывы, сдвиги и пр. в его топологии);

– выделения характеристик целостности виртуала и ее свойств (сверхразвитость или отставание в развитии – в виртуальности);

– выделения характеристик иерархии виртуала и ее свойств;

– выделения характеристик особи виртуального человека:

ее консуетальность (сформированность),

– ее виртуальность (незрелость: можно утверждать, что по такому классифицирующему признаку определяется дивергенция, например, степени святости: имярек по сути своей проповедник – «виртуалист», или исповедник – о чем говорит, тем и живет; надеюсь, метафора понятна и объясняет антиномию «консуетальный-виртуальный»);

– установления типа виртуального образа (см. ниже), а так же регистров его гратуальности или ингратуальности и степени выраженности последних – с первой по третью;

– выделения видовых (частных – как артефакта) характеристик виртуального образа;

– выделения характеристик логических модусов виртуального человека и их синонии – гармоничности (отдельная тема для разъяснения);

– выявления аномии (рассогласованности виртуальных реальностей или их фрагментов) и последующей ее синонии (гармонизация, взаимосогласование виртуальных реальностей), и замещения элиминированного патологического виртуала нормальным (здоровым);

и др.

Данный перечень далеко неполный, но полагаем, что габариты работы и основные элементы ее составляющие обозначены достаточно явно. Теперь рассмотрим один пример, демонстрирующий сложность аретей.

Тип виртуального образа и операторы его диагностики

Касательно типов виртуальных образов выявлено следующее. Можно выделить несколько форм функционирования патологических и функциональных виртуальных образов (виртуалов) и соответствующих им типов операторов их выявления - операторов диагностики.

Первый тип виртуалов «сцеплен» с определенным видом деятельности, процессом или ситуацией, поэтому называется связанным. Он разворачивается лишь в процессе реализации связанной с ним деятельностью, что приводит к порождению соответствующего виртуального состояния. Вне деятельности такие виртуалы «не срабатывают», то есть виртуальные состояния не возникают. Можно привести в качестве иллюстрации феномен «вкатывания» у автогонщиков, когда в процессе движения по трассе возникают специфические ощущения единения с машиной, трассой (и штурманом). При обычной езде на машине такое состояния не возникает.

Если же виртуальный образ самодостаточен – он сам внутри себя разворачивается в виртуальную реальность, то мы имеем дело уже с другим типом виртуального образа – автономным виртуалом или автономом.

Так, если на первой стадии виртуализированности (на стадии человека-эвентума) автономный образ является ситуационным – разворачивается в определенных ситуациях. (В продолжение примера с автогонщиком: иногда состояние «вкатывания» возникает у профессионала, когда он смотрит по телевизору автогонки и в какой-то момент вдруг отмечает, что уже не просто смотрит, а едет...) То «на второй стадии виртуализированности (на стадии человека-оператора) автономный образ является операциональным – разворачивается совершенно спонтанно и независимо от ситуации. Автономный виртуальный образ, разворачиваясь в виртуальную реальность, вызывает компульсивное желание совершить соответствующее виртуальному образу действие. Автоном есть родовое наименование для ситуационных и операциональных виртуальных образов» (См. «Словарь виртуальных терминов»: www.virtualistika.ru).

Таким образом, в зависимости от типа функционирования виртуала подходы к его выявлению будут разными. Так в случае связанного виртуального образа придется «ехать по трассе до момента аварии» (продолжаем рассматривать историю с автогонщиком) - до возникновения нежелательного состояния развала деятельности (которое стало повторяться во время последующих гонок), и далее проводить аттракцию и девиртуализацию нежелательного виртуала.

В случае автономна (усугубим ситуацию: возьмем как объект приступ «панической атаки», возникающей «на пустом месте») аретей начинается с любого элемента того нежелательного состояния, который аретент может осознано и произвольно описать. Но это уже тема для другого более пристального описания и рассмотрения. Тем не менее, разница в подходах к работе ситуационным и автономным виртуальными образами, надеюсь, очевидна.

Заключение

Введение в операторный подход к описанию инструментария практической виртуалистики – артеи, – главная цель настоящей работы. Одновременно указано на роль и место системных методов в исследовании виртуальных психологических реальностей. В качестве адекватного системного инструментария выбрано инвариантное моделирование на основе теории гиперкомплексных динамических систем.

Примечания

- ¹ *Носов Н.А.* Манифест виртуалистики. М.: Путь, 2001. 17 с. (Тр. лаб. виртуалистики. Вып. 15.).
- ² Там же.
- ³ Там же.
- ⁴ *Носов Н.А., Генисаретский О.И.* Виртуальные состояния в деятельности человека-оператора // Труды ГосНИИГА. Авиационная эргономика и подготовка летного состава. Вып. 253. М., 1986. С. 147–155.
- ⁵ *Носов Н.А.* Ошибки пилота: психологические причины. М., 1990.
- ⁶ *Пронин М.А.* Виртуалистика в Институте человека РАН: история и результаты // *Пронин М.А., Юрьев Г.П.* Введение в виртуалистику: Учебное пособие / Под ред. М.А.Пронина (отв. ред.), А.В.Захряпина, Е.В.Мочалова. Саранск, 2008. С. 15–53.. Работа полностью размещена на сайте: www.virtualistika.ru.
- ⁷ *Носов Н.А.* Манифест виртуалистики.
- ⁸ *Малюта А.Н.* Гиперкомплексные динамические системы. Львов, 1989; *Малюта А.Н.* Закономерности системного развития. Киев, 1990; *Малюта А.Н.* Система деятельности. Киев, 1991.
- ⁹ Там же.
- ¹⁰ В общем виде постановку задачи см.: *Пронин М.А.* Постнеклассическая эпистемология: коренной вопрос и основные сдвиги онтологических оснований // XXI Мировой философский конгресс: Философия лицом к мировым проблемам. 10–17 авг. 2003 г. Резюме. Стамбул, 2003. С. 318–319. См. также: Философия образования. 2003, № 9. С. 24–27. См. также: «Философский пароход»: Материалы XXI Всемирн. филос. конгр. «Философия лицом к мировым проблемам». Стамбул, 10–17 авг. 2003 г. Докл. рос. участников. Краснодар–М., 2004. С. 275–278.