Казахский национальный университет имени аль-Фараби

УДК 1:004.946 (043.3)

На правах рукописи

ПЕРНЕКУЛОВА МАЙРА МУХТАРОВНА

Виртуальная реальность и проблема реализации творческого потенциала личности

«6D020100 – Философия»

Диссертация на соискание степени
доктора философии (PhD)

Научные консультанты
Сағиқызы А.
доктор философских наук, профессор
Скарантино Лука Мария
доктор философии (PhD), профессор
(Бари, Италия)

Алматы, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....3

1 ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ И ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ ЛИЧНОСТЬ В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ.....13
1.1 Феномен виртуальной реальности: современные философские концепты.....13
1.2 Личность в виртуальном пространстве: условия и возможности реализации творческого потенциала.....28

2 ЛИЧНОСТЬ И ТВОРЧЕСТВО: ФИЛОСОФСКО-МИРОВОЗЗРЕНЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ ИССЛЕДОВАНИЯ.....44
2.1 Проблема личности в современном философском дискурсе.....44
2.2 Творчество как способ бытия личности.....63

3 УГРОЗЫ И РИСКИ ЛИЧНОСТНОМУ БЫТИЮ ЧЕЛОВЕКА И ЕГО ТВОРЧЕСТВУ В СИСТЕМЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ.....76
3.1 Риск утраты личностного бытия человека.....76
3.2 Угроза утраты творческого потенциала и замещения человеческого общения суррогатными формами в современных коммуникативных практиках.....84

4 ВОЗМОЖНОСТИ И ПЕРСПЕКТИВЫ ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ В ПРОСТРАНСТВЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ.....98
4.1 Роль общечеловеческих и конкретно-казахстанских ценностей в предотвращении рисков и угроз реализации творческого потенциала личности.....98
4.2 Ориентация на высокую духовность как условие свободного пребывания творческой личности в сфере виртуальной реальности.....108
4.3 Влияние искусственного интеллекта (ИИ) как нового медиатора творческой активности.....130

ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....136
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....139

ВВЕДЕНИЕ

Общая характеристика работы. Диссертационная работа посвящена исследованию феномена виртуальной реальности и её влияния на раскрытие и развитие творческого потенциала личности. На основе критического анализа существующих концепций виртуальной реальности, личности и творчества автор формирует собственное, синтетическое понимание этих категорий, что позволяет по-новому осмыслить процесс творческой самореализации человека в цифровом пространстве. В работе выявлены особенности функционирования творчества в виртуальной среде, определены ключевые вызовы и угрозы, связанные с реализацией творческого потенциала личности, а также предложены пути их преодоления на примере казахстанской действительности. Работа отличается выработкой оптимальной модели понимания виртуальной реальности как особого пространства реализации личности, выявлением новых форм и механизмов творчества, возникающих в ней, и разработкой концептуальных основ адаптации человека к вызовам виртуальной среды с сохранением и развитием его творческого потенциала.

Актуальность темы исследования. Конец XX – первые десятилетия XXI века ознаменовались значительными трансформациями социокультурной действительности. Философы и социологи стали писать об утверждении нового типа общества – информационного общества. Это – общество, в котором доминирующее положение имеет информация, её создание и распространение. Но дело не заключалось лишь в изменении статуса информации как таковом. Дело заключалось и заключается в революционизации способов выработки, хранения и распространения информации. И они продолжают совершенствоваться и изобретаться новые. Компьютерные технологии создали особый тип реальности, который получил название «виртуальная реальность». Учёные спорят о правомерности этого названия, о характере и сущности той реальности, которая так обозначена и, разумеется, о её влиянии на человека и общество. Но как бы эта новая, всецело искусственная, реальность ни называлась, она объективно существует и с нею необходимо считаться.

Давно известно, что почти любая технология может быть применена как во благо человеку и человечеству, так и во вред. Многотысячелетняя история наглядно это подтверждает. Не является исключением и наша нынешняя современность. Мы видим, например, зависимость от компьютерных игр детей и подростков, зависимость, доходящую до того, что ребёнок или подросток, сильно «подсевший» на такие игры начинает в своём сознании отождествлять компьютерно-игровую реальность и реальность действительную. Индивиды, общающиеся в Сети, часто утрачивают способность к реальному, человеческому общению. Появился такой феномен, как киберпреступность, недобросовестными членами общества разрабатываются различного рода мошеннические схемы, наносящие ущерб добропорядочным гражданам. Следовательно, виртуальную реальность и разрабатываемые в ней технологии предстают в виде двуликого

римского бога Янус, чьи головы повёрнуты в противоположные стороны. Одна в сторону добра, другая в сторону зла.

Человек по своей сущности является существом творческим, способным к преодолению (трансцендированию) своих наличных возможностей и потому, по выражению К. Маркса, находится в «абсолютном движении становления». Таков человек по своей сущности. Но, конечно, по своему существованию он далеко не всегда соответствует своей сущности. Реальный человек живёт в определённую историческую эпоху, в конкретной стране, в конкретной местности (городско или сельской), рождается в конкретной семье, занимающей определённое положение в наличном социуме. В этом социуме действуют определённые нормы, ценности, идеалы, которые конкретный индивид впитывает в своём онтогенезе. Всё это не может не влиять на возможность раскрытия творческого потенциала конкретного индивида, группы, общества в целом. Например, в обществах традиционалистского типа (такого, в котором жёстко действую веками выработанные традиции) всякие нововведения (а многие из них являются продуктами творчества) не только не приветствуются и не поощряются, но и запрещаются и пресекаются.

Понять, как виртуальная реальность в современном обществе (а это общество, базирующееся на рыночных отношениях) оказывает влияние на раскрытие, формирование и развитие творческого потенциала человеческой личности – одна из актуальных задач современных социо-гуманитарных наук, в том числе, конечно, и философии. Это и определяет актуальность и оправданность данного диссертационного исследования. Существуют сугубо технически-технологические (инженерные и т. п.) проблемы формирования, функционирования, воспроизведения и т. д. виртуальной реальности. Эти проблемы, естественно, остаются вне поля внимания социо-гуманитарных наук и, следовательно, вне темы настоящей диссертации.

Степень научной разработанности проблемы. В нашей работе выделяются три темы, представляющие собой проблемы, – проблема виртуальной реальности, проблема личности и проблема творчества.

Проблема виртуальной реальности и её влияния на развитие человеческой личности находится на стыке философии, культурологии, психологии и социологии. Интерес к исследованию феномена виртуальности возник с успехами третьей технической революции (1980-е гг.), когда цифровые технологии и интернет начали формировать новое пространство человеческого существования. Первые концептуальные подходы к пониманию виртуальной реальности в зарубежных исследованиях принадлежат Джарону Ланье, Пьеру Леви, Станиславу Лему, Ж. Бодрийяру, П. Вирильо, Эрнсту Каппу, Льюису Мамфорду, М. Хайду и Ф. Кламмпусу.

Позже стали появляться диссертационные исследования. На геополитическом пространстве СНГ большее число исследований появилось в Российской Федерации, Казахстане, Беларусии.

В казахстанской философии осмысление феномена виртуальной реальности и проблемы творчества личности развивается в трудах А. К. Кусаинова, Н. А.

Аитова, Ж. Е. Абылкасымовой, Г. Е. Кайдаровой, А. Н. Нысанбаева**,** где исследуется духовно-нравственная природа личности, культурная идентичность и человекоцентризм в эпоху цифровизации. Современные философы Казахстана связывают развитие личности с идеями евразийской духовности**,** гармонии традиции и инновации**,** концепцией "Жаңа Қазақстан"**.** Эти подходы подчеркивают необходимость соотнесения технологического прогресса с сохранением моральных и культурных оснований общества. В казахстанской философии в первой половине 1960-х годов проблемой личности занимался Т. Даутов. Позже стали заниматься и другие. Это – К. А. Абишев, А. И. Артемьев, А. Б. Капышев и А. А. Хамидов. Следует отметить, что проблема личности очень интенсивно во второй половине XX в. разрабатывалась в советской психологии. Она разрабатывалась также и на Западе.

В последние годы казахстанские философы стали активно изучать проблему виртуальной реальности. Особо можно отметить работы В. Ю. Дунаева, А. Сагикызы, Б.И. Карипбаева, посвящённые выяснению сущности виртуальной реальности. Работы С.А. Лифанова, Т.Ю. Лифановой и А.В. Веревкина основаны на междисциплинарном анализе виртуальности, где предлагается новый подход к ее интерпретации в рамках современного философского дискурса.

В казахстанской философии проблеме творчества уделяют внимание А. Г. Косиченко, С.Ю. Колчигин и А. А. Хамидов. Отечественная философия активно реагирует на вызовы цифровой эпохи, происходит постепенное смещение исследовательского фокуса от технико-информационных аспектов к антропологическим и аксиологическим, где особое внимание уделяется гармонизации технологического прогресса и духовных ценностей. Научные проекты и труды таких ученых, как Габитов Т.Х., Токтаров Е.Б., Нурышева Г.Ж., Едильбаева С.Ж., Құранбек Ә.А., Борецкий О.М. способствуют формированию национальной философской школы, в центре внимания которой - духовно-нравственные основания человеческого бытия в условиях техногенной цивилизации. Их исследования создают методологическую основу для дальнейшего философского осмысления проблемы реализации творческого потенциала личности в виртуальной реальности.

В российской философии феномен виртуальности исследовался в трудах В российской философии феномен виртуальности исследовался в трудах Н. Носова, В. Поликарпова, В. Савчука, В. Стёпина, А. Лойко, Б. Юдина, В. Костюка, где акцент сделан на онтологическом статусе виртуального, проблемах сознания и коммуникации в цифровой среде. Здесь можно выделить два основных направления исследования виртуальной реальности. Первое касается само́й сущности виртуальной реальности. Тут можно отметить работы таких исследователей, как И. Б. Ардашкин, В. С. Бабенко, Н. В. Болтенков, С. А. Борчеков, А. И. Воронов, В. А. Гермишова, Е. В. Грязнова, Д. И. Дубовицкая, В. Ю. Дунаев, В. В. Жилкин, Н. В. Жилкина, А. Ф. Иванов, Д. В. Иванов, А. А. Кириллова, Е. В. Ковальская, Кузнецов, М. С. Кунафин, А. А. Лукьяненко, А. А. Малышко, В. М. Маслов, Г. П. Меньчиков, О. И. Немыкина, Н. А. Носов, М. Ю. Опёнков, С. И. Орехов, Д. В. Пивоваров, М. М. Предовская, С. А. Решенин, В. А.

Саяпин, А. Ю. Севальников, Е. Е. Таратута, С. С. Хоружий, Ю. М. Шаев, Д. И. Шапиро, Е. А. Шаповалов, И. А. Якунова, Р. Г. Яновский и некоторые другие.

Однако, так как проблема виртуальной реальности стала остро актуальной лишь в последние несколько десятилетий, то и сколько-нибудь общего в появившихся точках зрения не так много. Все согласны, что речь идёт о той реальности, которая появилась вместе с компьютерами и компьютерными технологии. Бытует даже выражение «компьютерная виртуальная реальность». С. С. Хоружий, например, характеризует виртуальную реальность как своеобразную «недо-реальность», В. Ю. Дунаев, полемизируя с ним, считает, что решить проблему виртуальной реальности возможно лишь с позиций модальной онтологии. Некоторые авторы утверждают, что виртуальная реальность есть лишь одна из составляющих общей реальности. Другие полагают, что виртуальная реальность является одним из аспектов отношения человека к миру. Некоторые исследователи полагают, что виртуальная реальность согласуется с философией постмодернизма и что она сопоставима с понятиями симуляции и симулякра. Некоторые предлагают применять к исследованию виртуальной реальности синергетику. В литературе обсуждается проблема создания общей теории виртуальной реальности.

Второе направление в исследовании виртуальной реальности занято проблемой влияния этой реальности на человека, общество и культуру. Здесь можно выделить работы таких исследователей, как Т. А. Бондаренко, П. И. Браславский, А. М. Демильханова, О. И. Елхова, А. Е. Иванов, В. Л. Измагурова, С. Л. Катречко, Н. Ю. Кликушина, Ю. В. Корнилов, Ю. В. Наседкина, А. В. Рассохин, В. М. Розин, А. А. Трофимова, Е. А. Федосов и ряд других. В данном направлении сравнительно немного работ, что объясняется ещё существующими в литературе разногласиями по поводу сущности само́й сущности феномена виртуальной реальности. Среди этих исследователей также нет единства взглядов. И, кстати, никто из них не ставил задачу исследования влияния виртуальной реальности на раскрытие творческого потенциала личности.

Проблема личности ещё в первой половине XX в. ставилась и решалась русским философом Н. А. Бердяевым. Другой русский философ – Л. П. Карсавин разработал понятие «симфонической личности», которое было принято русскими евразийцами второй половины 20-х – 30-е годы XX в. В советской философии она стала разрабатываться со второй половины XX в. К настоящему времени накопилось немало работ, ей посвящённых. Ею занимались В. Л. Абушенко, Л. И. Анцыферова, А. С. Арсеньев, А. Г. Асмолов, К. В. Бандуровский, Г. С. Батищев, И. Э. Бекенина, Л. И. Божович, Л. П. Буева, Е. К. Быстрицкий, Л. М. Вайнштейн, Г. М. Гак, В. В. Давыдов, Ю. А. Замошкин, Э. В. Ильенков, В. Е. Кемеров, И. С. Кон, М. Я. Корнеев, Р. И. Косолапов, А. К. Курылёв, Д. А. Леонтьев, О. И. Маховская, Ф. Т. Михайлов, В. Н. Мясищев, Ю. И. Семёнов, Л. П. Станкевич, В. В. Столин, Э. В. Струков, В. И. Толстых, В. П. Тугаринов, В. Ф. Феоктистов, В. А. Ядов и др.

Ответ на вопрос, что такое личность, в чём её сущность, определялся и продолжает определяться ответом на вопрос: что есть человек, в чём состоит

сущность человека. Долгое время в советской философии доминировала концепция био-социальной сущности человека. В этой связи и в человеческой личности усматривали био-социальное начало. Ей противопоставлялась концепция социальной сущности человека и соответственно – личности. Её придерживались Э. В. Ильенков, Г. С. Батищев, А. С. Арсеньев, Ф. Т. Михайлов, В. И. Толстых и ряд других известных философов. Э. В. Ильенков, в частности, отметил, что био-социальная концепция сущности человека и личности является редукционистской: она есть лишь начало редукции к другим уровням объективной реальности (химическому, физическому и т. д.).

Проблема творчества разрабатывалась ещё в дореволюционной России. Так в 1910 г. вышла монография П. К. Энгельмейера «Теория творчества», а в 1916 г. – книга Н. А. Бердяева «Смысл творчества. Опыт оправдания человека». Он сопрягал творчество с личностью и свободой. В советской философии эту проблему разрабатывали, а в постсоветской российской разрабатывают Г. С. Батищев, М. М. Бахтин, И. А. Беляев, В. Ф. Берков, И. А. Бескова, Д. Б. Богоявленская, Ю. И. Быков, И. В. Ватин, Н. К. Гаврюшин, С. С. Гольдентрихт, А. А. Горелов, С. О. Грузенберг,Г. А. Давыдова, С. И. Дука, Э. В. Ильенков, И. П. Калошина, В. Е. Кемеров, Е. Н. Князева, В. И. Колодяжный, А. М. Коршунов, А. С. Майданов, Н. Ф. Овчинников, В. И. Самохвалова, Ю. В. Тищенко, Е. Н. Шульга, А. А. Яковлев и др.

Большинство исследователей определяло и определяет творчество через категорию предметной деятельности. Согласно такому пониманию, творчество есть высшая форма деятельности. Г. С. Батищев, придерживавшийся ранее этой же точки зрения, в 1980-е годы стал трактовать творчество как форму над-деятельностного отношения человека к миру. Широко распространённой трактовкой творчество является определение его как созидание нового. Г. С. Батищев показал, что сама по себе новизна ещё не является отличительным атрибутом творчества. Давно в прошлое, казалось бы, ушло натуралистическое истолкование сущности творчества. Но вот в XXI в. его возродила Е. Н. Князева, но на прежних основаниях, а на основаниях синергетики.

Очень интенсивно проблема творчества обсуждалась в советской, а теперь – и в постсоветской – психологии.

Помимо исследований, посвящённых общей природе творчества, имеются исследования особенностей творчества в тех или иных социокультурных сферах, чаще всего в сфере науки и в сфере искусства. Ещё в 1920 г. М. А. Блох издал книгу «Творчество в науке и технике». С 1960-х годов в советской философии исследовалось научное творчество. Тут выделяются Б. А. Глинский, Б. М. Кедров, Е. Н. Князева, А. Г. Косиченко, А. Ф. Кудряшов, А. С. Майданов, Н. Ф. Овчинников, А. Е. Ферсман, А. А. Хамидов, В. Л. Худяков.

Разноречия в истолковании сущности виртуальной реальности негативно сказываются на решении иных насущных проблем, связанным с этим феноменом, заполнивших нашу жизнь и требующей для себя от человека посвящения ей едва ли не всего себя. Отдельной проблемой, имеющей очень

важное значение, является проблема характера влияния виртуальной реальности на раскрытие и формирование творческого потенциала человеческой личности.

Цель работы – произвести критический анализ основных концепций виртуальной реальности, прийти к приемлемому решению и выяснить особенности влияния этой реальности на раскрытие и развитие творческого потенциала личности.

Задачи исследования:

– На основе критического анализа основных концепций виртуальной реальности выработать собственное понимании данного феномена, пригодное для достижения поставленной цели.

– Поскольку в литературе существует множество концепций личности и творчества, найти оптимальные или же выработать собственные.

– Проанализировать характер творчества в сфере виртуальной реальности и выявить возможности реализации в ней творческого потенциала личности.

– Дать характеристику основных вызовов и угроз реализации творческого потенциала личности, которые исходят от сферы виртуальной реальности.

– На примере казахстанской действительности проанализировать основные способы предотвращать угрозы и отвечать на вызовы, исходящие от виртуальной реальности.

Объект исследования – феномен виртуальной реальности.

Предмет исследования – возможности реализации творческого потенциала личности в сфере виртуальной реальности.

Научная новизна исследования:

– выработано оптимальное представление о виртуальной реальности, позволяющее исследовать процесс реализации творческого потенциала личности в сфере данной реальности;

– предложено синтетическое понимание личности и творчества на основе критического анализа основных их концепций;

– выяснено, что творчество, сохраняя свою всеобщую сущность, при его действии в сфере виртуальной реальности приобретает новые особенности;

– выявлены и охарактеризованы основные вызовы и угрозы процессу реализации творческого потенциала личности;

– исследуя современную казахстанскую действительность, предложены основные способы ответа на стоящие перед человеком и его творческим потенциалом вызовы и угрозы, исходящие от сферы виртуальной реальности.

Основные положения, выносимые на защиту:

1. Феномен виртуальной реальности требует философского осмысления с позиций модальной онтологии. Виртуальная реальность является новым онтологическим пространством существования личности**,** в котором изменяются традиционные формы взаимодействия человека с миром, обществом и самим собой. Только в рамках модально-онтологического подхода возможно выявить, каким образом виртуальное становится одной из форм возможного бытия и как это влияет на структуру человеческого сознания и творчества. Виртуальная реальность есть особого рода реальность, которая появилась благодаря

современным компьютерным технологиям. Как таковая она противостоит привычной человеку реальности (Н. А. Носов именует её константной реальностью) как порождённое к порождающему. Константная реальность – это мир сотворённой человечеством культуры и мир природы. В каком-то смысле виртуальная реальность является дубликатом, копией константной реальности. Её творцом также является человек как субъект деятельности и сознания. В этой связи виртуальная реальность занимает срединное положение между этими двумя мирами – миром человеческого сознания и миром константной реальности. Как и сотворённый мир культуры, виртуальная реальность является ареной деятельности человека. Она есть в то же время до некоторой степени среда (одна из сред) и средство творческой и репродуктивной деятельности человека.

2. Творческий потенциал личности в условиях виртуальной реальности получает новые формы самореализации**,** связанные с цифровыми коммуникациями, интерактивными медиа, искусственным интеллектом и метамодернистской культурой. Однако наряду с этим возникают риски утраты аутентичности, подлинного “Я” и духовной цельности. В работе предложена до известной степени синтетическая концепция личности из уже выработанных концепций личности по принципу их дополнительности. Основные идеи были почерпнуты у Н. А Бердяева, Э. В. Ильенкова, Г. С. Батищева, Ф. Т. Михайлова, А. А. Хамидова и у некоторых других. Концепция симфонической личности Л. П. Карсавина и евразийцев была отвергнута как несостоятельная. Как несостоятельная также была отвергнута био-социальная трактовка сущности личности. Личность в работе определяется как социокультурное и культурно-историческое человеческое существо. Но не всякий человек является личностью. Личность – это высшая ступень и форма существования человека как субъекта. Ниже личности находятся индивидуальность и индивид. Основными атрибутами личности являются творчество и ответственная свобода.

3. Виртуальная среда выступает одновременно стимулом и угрозой для творчества личности. С одной стороны, она расширяет границы самовыражения, коммуникации и креативности. С другой – способствует фрагментации “Я”, подмене подлинного творчества имитационными формами. В работе принимается деятельностная концепция творчества, согласно которой творчество есть способ существования человека и его мира (общества и культуры). При этом оно является высшей формой, или высшим уровнем, предметной человеческой деятельности. Трактовка творчества как принадлежащего над-деятельностному уровню бытия человека (выдвинутая в последние годы его жизни Г. С. Батищевым) отклонена по причине её недостаточной доказанности. Творчество заключается в раскрытии таящихся в предмете или ситуации возможностей и их реализация. Только появившаяся вследствие этого новизна может считаться новизной, присущей творчеству. В этой связи в работе утверждается, что не всякая новизна может быть показателем и критерием творчества. Важными атрибутами творчества являются свобода и ответственность. Утверждается также, что именно в творчестве сущность

виртуальной реальности раскрывается наиболее полно. Но не следует считать, что сфера виртуальной реальности требует от человека исключительно творчества; в ней очень много функций, которые вовсе не требуют творческих усилий.

4. Сохранение и раскрытие творческого потенциала человека в виртуальном мире возможно только при ориентации на духовно-нравственные ценности. Ключевыми условиями становятся духовность, личностная ответственность и культурная идентичность, основанные на общечеловеческих и казахстанских ценностях. В казахстанском социокультурном контексте развитие творческой личности в цифровой среде должно опираться на идеи гармонии традиции и инновации, высокой духовности и человекоцентризма. Эти принципы соответствуют концепции “Жаңа Қазақстан” и философии морального обновления общества. Виртуальная реальность, вне всякого сомнения, несёт человеку и человечеству много положительного, в том числе и для творчества и раскрытия творческого потенциала личности. В сфере виртуальной реальности творчество является однозначно востребованным. Она также позволяет по-новому раскрыть творческий потенциал человека и совершенно новым способом влияет на личность человека. Однако сфера виртуальной реальности таит в себе и немало вызовов и даже угроз. К числу главных вызовов и угроз человеку и обществу, исходящих от сферы виртуальной реальности, в диссертации отмечаются следующие. Виртуальная реальность имеет тенденцию расширения и как бы заслонять собой константную реальность и оттеснять её на второй план. У погружённой в неё личности она отвлекает внимание от константной реальности и способна вызывать зависимость от себя. Выходя из виртуальной реальности (в особенности из компьютерных игр) личность начинает вести себя в константной реальности соответственно её поведению в сфере виртуальной реальности. До известной степени виртуальная реальность становится сферой инобытия личности. С развитием социальных сетей и мессенджеров личность становится анонимным феноменом – цифровым аватаром, и таковой же для неё становится другая личность. Феномен действительной идентичности здесь становится проблематичным.

5. Искусственный интеллект становится новым медиатором творческой активности, который способен как расширять возможности человека, так и подменять их алгоритмическими симулякрами. Поэтому философская рефлексия должна быть направлена на сохранение субъектности и смыслового измерения человеческого творчества. Перед государствами встала реальная задача взять под контроль сферу виртуальной реальности. Меры тут могут быть различные. Можно (и, разумеется, необходимо) отслеживать тот контент, который вбрасывается в сферу виртуальной реальности с самыми антигуманными целями (к примеру, побуждение подростков к суициду). Необходимо разрабатывать технологии фильтрации Интернет-контента. Но поскольку Интернет – это воистину всемирная сеть, то за всем не уследить. Можно пойти по пути «суверенизации Интернета», т. е. создать национальную (государственную Сеть). Данная проблема обсуждается в Китае и в России.

Однако в действительности выход из ситуации может быть найден на пути повышения мировоззренческой и ценностной культуры каждой личности, выработки высокой культуры критического мышления. И тогда от многих угроз можно будет гарантировано избавиться.

Теоретическая и практическая значимость исследования. Результаты, полученные в диссертационном исследовании, имеют как теоретическую, так и практическую значимость. Теоретическая значимость его состоит прежде всего в том, что оно является одним из первых исследований виртуальной реальности, а тем более творчества в её сфере, что, безусловно, явится стимулом и до известной степени отправным пунктом в решении этой проблеме в казахстанской философии и науке. Основные положения данного исследования могут быть включены в программу преподавания таких дисциплин, как философия, культурология, социология, теоретическая и прикладная педагогика и некоторых других.

Практическая значимость исследования заключается в том, что оно может помочь на основе выводов о предотвращении угроз реализации творческого потенциала личности начиная с дошкольного возраста и далее. Кроме того, на основе диссертационной работы может быть подготовлено учебное пособие, которое найдёт своё применение в системе высшего образования.

Апробация результатов диссертационного исследования.

Опубликовано 8 научных статей, в том числе в журналах, рекомендованных КОКНВО МНВО РК – 4 статьи, 2 статьи в материалах международных конференций, 1 статья в журнале, входящем в базу данных Scopus и 1 глава в научной монографии.

1. «Научный потенциал и модернизация науки» // Философский и общественно-гуманитарный журнал «Адам әлемі» №1 (75), 2018. – С. 9-11
2. «Виртуалды шындық кеңістігіндегі жеке тұлғаның шығармашылығының дамуы» // Философский и общественно-гуманитарный журнал «Адам әлемі» №1 (75), 2018. – С. 69-79
3. «Виртуальная реальность и человеческая личность в современном мире» // Материалы III Международная научно-теоретическая конференция «Актуальные проблемы мировой философии, развитие человека, его сознания, нравственности» // (Том II) 2018. – С. 175-180
4. Гуманизм идеалдары тұрғысындағы бірегейлік мәселелері // Сборник материалов международной научно-практической конференции «Формирование казахстанской идентичности: проблемы и перспективы» 2019. С. 298-308
5. Problem of Identity in the Context of Interconfessional Relations. // Философский и общественно-гуманитарный журнал «Адам әлемі» №3 (81), 2019. – С. 83-91
6. Виртуальная реальность и проблема реализации творческого потенциала личности // Вестник Университета Яссауи. №2 (116) 2020. – Б. 17-28
7. Виртуальная реальность и проблема реализации творческого потенциала личности // Сознание и общество: время трансформаций

(Философский анализ) Коллективная монография / Под общ. ред. Бижанова А.Х. – Алматы: Институт философии, политологии и религиоведения КН МОН РК, 2020. – 440 с. (§ 6.3. – С. 286-300)

8. Definition of Virtual Reality through Creative Act // Academic Journal of Interdisciplinary Studies www.richtmann.org Vol 10, №2, March 2021

Диссертация прошла обсуждение и рекомендована к защите на заседании кафедры философии Казахского национального университета им. аль-Фараби 12 сентября 2025 года, протокол №2.

Структура и объём диссертационной работы. Диссертация состоит из введения, трех глав по два параграфа каждая и четвертая глава с тремя параграфами, заключения и списка использованной литературы. Объем 148 страниц.

Данная диссертационная работа выполнена в рамках программы №BR21882302 «Казахстанский социум в условиях цифровой трансформации: перспективы и риски».

1 ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ И ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ ЛИЧНОСТЬ В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ

1.1 Феномен виртуальной реальности: современные философские концепты

Первая и самая сложная проблема, которая встает перед исследователем виртуальной реальности – это проблема определения понятия. Сегодня их множество, и они всегда остаются неполными, поскольку сам феномен возник сравнительно недавно и находится на этапе осмысления. Интерес к исследованию феномена возник с первыми успехами третьей технической революции, которая началась в 80-е годы XX века. Произошла резкая капитализация цифровых технологий по методике Web 2.0 [1]. В это же время представитель хакерской субкультуры Джарон Ланье (Jaron Lanier), основал первую компанию по продаже очков и перчаток, и прочего оборудования виртуальной реальности – VPL Research. Именно ему приписывают введение термина «virtual reality» (виртуальная реальность) в обиход [2].

Очевидно, что это был просто выбор названия новой услуги, своего рода рекламный копирайтинг. Само же сочетание слов уже так или иначе использовалось в философской и научной литературе того времени. Например, Делез в 1969 году писал о «реальности виртуального», разделяя при этом понятия «виртуального» и «возможного». «…Возможное противостоит реальному; следовательно, процесс возможного – это «осуществление». Виртуальное, напротив, не противостоит реальному; оно само по себе обладает полной реальностью. Его процессом является актуализация. Неправильно было бы видеть здесь лишь словесный спор: речь идет о самом существовании» [3]. В те же годы Станислав Лем в сборнике рассказов «Кибериада», рассказывает об «искусственной цивилизации», созданной роботом на астероиде в стеклянном ящике для изгнанного диктатора. Эти рассказы вдохновляют разработчиков компьютерных игр. Таким образом, выбор термина отчасти является случайным. С другой стороны, именно случайность этого закрепившегося за новым феноменом наименования говорит о наличии некоторой ассоциативной связи его с представлением о «виртуальном», иначе сейчас мы бы называли его искусственной реальностью, или как-то еще.

В любом случае, новый феномен требовал осмысления, а самый поверхностный исторический анализ понятия «виртуальное» показывает, что его история уходит в античность. Его можно встретить у Цицерона, в трактате 45-го года до. н.э. «О природе богов», где он словом virtus обозначает «добродетель» [4]. В средние века, однако, философы стали употреблять этот термин в значении «потенция», что только на поверхностный взгляд выглядит странным. Дело в том, что начальное значение связано с римской богиней Виртус (Virtus) – персонификацией мужественности как главной добродетели античного мира [5]. Поэтому в термине изначально содержалось конкретное содержание добродетели - мужская потенция. В средние века христианская этика уже

рассматривала ее просто как способность, а не добродетель, однако еще в XIII веке Фома Аквинский активно использует слово virtus в двух значениях – и как добродетель, и как потенциальное. Как философская категория virtus соотносится с еще более древним греческим термином δύναμις (дюнамис), который также означал «возможность», «потенциальность», «потенцию», но вместе с тем и «могущество», «силу», «мощь». Таким образом, получается, что история феномена, который мы можем обозначить как «виртуальное», древнее латинского корня virtus. Этим термином Аристотель, на которого опирался впоследствии Аквинат, обозначал особый модус существования вещи - как недособранная вещь, которая бытийствует в деконструированном виде четырех причин этой вещи.

Однако, стоит ли действительно так глубоко погружаться, чтобы определить виртуальную реальность как технический феномен? Если бы за ним закрепилось другое название, возникла бы необходимость сравнения его с тем, что называли виртуальным в прошлые эпохи? Многие считают, что нет. Например, в англоязычной литературе используют термин digitalreality (цифровая реальность) или просто digitality («цифровость», или более точно – цифра). В неакадемичной среде цифровой формат и аппаратуру обозначают профессионально-сленговым словом «цифра́» с ударением на последний слог. Ци́фра подходит для перевода digitality с определенными оговорками. Однако, когда мы будем говорить о концепциях англоязычных авторов, то будем использовать другой вариант перевода – *дигитальность.* Этим термином означают новые цифровые технологии, частью которых является виртуальная реальность. Это совершенно иной подход, который определяет феномен совершенно иначе и имеет совершенно иную историю. Виртуальная реальность в таком случае берет свое начало с 1936 года, когда Аланом Тьюрингом была предложена абстрактная вычислительная машина (машина Тьюринга), которую можно считать моделью компьютера общего назначения. Нужно ли обращаться к дюнамису Аристотеля, чтобы описать современный технический феномен, аналоги которого не могли бы себе даже представить современники великого философа? Зачем углубляться в этимологию имени, когда интересен сам феномен, который является новинкой даже для наших современников? Так оформляются два принципиально различных подхода к определению виртуальной реальности – *онтологический и технологический*.

Тем не менее, нельзя сказать, что эти направления четко очерчены по той причине, что технологический подход совсем не означает отстраненности от метафизики. Достаточно вспомнить, например, философию техники Мартина Хайдегера, Карла Маркса, Жоржа Симондона, Эрнста Каппа, Льюиса Мамфорда. В каждой из них задан свой тип связи техники и человека, и каждая из них представляет собой онтологическое толкование феномена, через категорию социального. Эти теории также в своем рассмотрении феномена техники обращаются к древней истории, доходя порой до эпохи появления Homo Sapiens [6]. Однако, суть рассматриваемого явления в технологическом подходе всегда мысленно удерживается в феномене кода, тогда как онтологический подход

склонен уделять больше внимания визуальному пространству образов (или символов), формируемому кодом. Именно это пространство рассматривается онтологическим подходом через более общую категорию, включающую в себя не только цифровые, но и субъективные образы – *виртуальное*.

Одна из тенденций технического подхода – разделение технологий на цифровые и аналоговые. Под аналоговыми понимаются все виды технологий, предшествующие цифровым. Отличие из кардирнально: принцип работы аналоговых основан не на цифровом коде, а на аналогах природных процессов: механических, термодинамических и т.п. Действительно, ничего похожего на графический интерфейс пользователя (ГИП, или GUI (англ.)) ранее в производстве не применялось. Впервые он был опробован в персональном компьютере Xerox Alto в 1973 году, а коммерческого успеха достиг в «…операционной системе Mac OS (распространявшейся начиная с 1984 г. в персональном компьютере Apple Macintosh) и дальнейшей его эксплуатации компаниями Commodore International, Atari, Microsoft и др» [7]. Основой графического интерфейса пользователя является концепция WIMP: окна (windows), иконки (icons), меню (menus), манипулятор (pointing device). Посредством манипулятора пользователь управлял курсором, который стал первым виртуальным орудием массового пользователя, соединяя константную реальность человека с реальностью виртуальной. Значение этого изобретения можно сравнить с ролью парового двигателя в первой промышленной революции, или электричества во второй. Виртуальная реальность становится новой средой и средством творческой деятельности человека. ГИП при этом, благодаря способности цифровых технологий совмещать в себе функциональность и коммуникативность, выступает как предельно гибкая и индивидуально настраиваемая система управления, которая механическим станкам остается недоступной. Вы меняете окна – меняется и интерфейс. Вы кликом удаляете текст, потом ставите лайк, потом красите что-то в Пейнте. Все одним курсором – вашим виртуальным инструментом. Станки делают закрытыми, чтобы человек никак не участвовал в процессе их работы. Интернет же, наоборот, открыт пользователю и требует человеческого участия.

Существует и третий подход к определению виртуальной реальности, который можно назвать *социологическим*. Его смысл заключается в том, чтобы сосредоточиться на свойствах феномена, а не пытаться его определить спекулятивно. Феномен рассматривается при таком подходе как вещь-в-себе, которую следует изучать по его проявлениям и эффектам, оказывающим влияние на личность и социум.

Как мы уже упоминали ранее, четкой дефиниции феномена виртуальной реальности пока не выработано. Все они исходят из заранее определенных предпосылок, которые предопределяют аспект рассмотрения явления. Грязнова Е.В., приходит к следующему перечню концепций феномена:

«VR1 –порожденная реальность.

VR2 – вид символической реальности.

VR3 – гносеологическая реальность или единство субъективного и объективного.

VR4 – отражение отражения.

VR5 – вид объективного бытия.

VR6 – недород бытия.

VR7 – единство материальной и идеальной реальностей.

VR8 – объективное существование системного качества, как разновидность виртуального бытия.

VR9 – вид бытия в небытии.

VR10 – небытие как инобытие, нереальность.

VR11 – ничто, возможные миры» [8].

Безусловно, список оказывается неполным, например, отсутствуют представления о виртуальной реальности как об иллюзии [9], или как об ощущении полного погружения в компьютерную реальность [2, С. 45]. Однако, Грязнова Е.В. утверждает, что как бы мы этот ряд понятийных синонимов не продолжали, мы всегда будем говорить об информации. И она права – информация снимает различие всех этих определений. Однако, информация существует различными способами, и виртуальная реальность компьютера отличается от виртуального мира субъективных образов сознания человека. Далее, однако, Грязнова Е.В. противопоставляет виртуальное информации, что приводит к затруднениям в понимании определения.

Автор пишет: «анализ понятия «виртуальное» показывает, что его следует рассматривать как способ существования информации, где информация получает двойной статус существования: виртуальный и актуальный» [8, С. 29]. Смущает, что в формулировке ее обобщения виртуальное определяется через виртуальное. Получается, что есть две виртуальности: одна – виртуальность информации, а вторая – виртуальный режим, или «статус» этой виртуальной информации. Истинная виртуальность, считает Грязнова Е.В., имеет второй смысл. Она противопоставляет информации полярный по способу существования термин – «виртуация». «Виртуация – это некая составляющая Универсума, которая существует пассивно, вне взаимодействия в скрытом, закодированном виде, т.е. представляет собой неопределенность, отсутствие информационного отражения, а, следовательно, неотраженное разнообразие, что и соответствует отсутствию сигналов, программ к действию, сведений и т.д. Информация же, напротив – некая составляющая, которая существует активно, лишь во взаимодействии и поэтому является снятой, уничтоженной неопределенностью (К. Шеннон), разнообразием (У. Эшби), отраженным разнообразием (А.Д. Урсул)» [8, С. 58].

Таким образом, виртуальное следует рассматривать только в диалектической связи с информацией. Такую связь автор называет «виртуально-информационной реальностью», которая представляет собой «взаимосвязь существования разнообразия в активном (информация) и пассивном (виртуация) состоянии». Пассивность виртуации означает, что информация является для нее константной реальностью, а не наоборот. Очевидно, что такая концепция

подразумевает психологическую темпоральность творческого акта: информация является отражением константной реальности вещей, но сама константна для виртуации. Однако, пассивной виртуация остается только в процессе получения нового знания, или в процессе распредмечивания, если пользоваться гегелевской терминологией. Опредмечиваение, между тем, тоже является частью творческого акта. Но это уже процесс объективации информации, когда виртуальная информация проявляет активность, а мир вещей структурируется в соответствии с ней. В психологическом смысле виртуация описывает горизонт сознания – предсознание – через которое бессознательное так же активно влияет на сознание в момент озарения и творческого вдохновения. Мы не находим этого у Грязновой Е.В., но если согласиться с диалектической природой «виртуально-информационной реальности», то приходиться признавать, что активность – это и свойство виртуального, а не только информационного.

Чем же в таком случае является компьютерная виртуальная реальность? Ведь это не совсем информация, точнее, она представляет собой информацию, объективированную совершенно особым образом. С точки зрения Грязновой Е.В., «…можно говорить о пяти видах виртуально-информационной реальности: абиотическая, биотическая, психическая, техническая и социальная виртуально-информационные реальности» [8, С. 63]. Если компьютерная виртуальная реальность представляет собой виртуацию, то код – это информация. Тогда виртуальная реальность всегда пассивна, а сохраненный код всегда активен. Код, в свою очередь, пассивен по отношению к носителю информации, или аппаратному обеспечению (hardware). Но ведь виртуальная реальность компьютера объективна, она сама представляет собой «снятое множество». Когда я смотрю на экран дисплея, я вижу текст, который мной же и набирается. Он становится «снятым» как только я заканчиваю набирать предложение с законченной мыслью. В таком случае виртуальная реальность имеет свою виртуацию – идею, лежащую в основе диссертации. В неснятом состоянии эта идея находится в моем сознании, или в форме «психической виртуально-информационной реальности». И этот тип информации также имеет свою виртуацию. Следуя логике определения Грязновой Е.В. мы уходим в дурную бесконечность и не получаем ответа на вопрос о том, что же такое виртуальная реальность.

Кардинально другое мнение, высказывает Маслов В.М. Он считает, что единая концепция виртуальной реальности на настоящем этапе осмысления феномена невозможна. «Общая, объединяющая теория виртуальных смыслов невозможна и не нужна, здесь напрасно расходуются интеллектуальные силы» [2, С. 20], что «…стремление к общей теории виртуального только законсервирует неопределенность в этой области научного интереса». [2, С. 17] Однако, такой подход имеет право на существование только на этапе первичного осмысления феномена, это, скорее, «журналистский» подход, когда определения создаются «в режиме реального времени», с целью объективации любых попыток рефлексии для последующего их переосмысления. Сам Маслов В.М. говорит о необходимости рассмотрения виртуальной реальности как

«…новейшего феномена - полного погружения в компьютерную реальность» [2, С. 20], рассматривая эту особенность виртуальной реальности как потенциальную угрозу человеку. Однако, такой подход заведомо отказывается от попытки осмыслить виртуальное в действительно предельных категориях. Вместо этого он сужает пределы, руководствуясь заведомо негативным отношением к феномену. Маслов В.М. упоминает Тлён – вымышленный мир из рассказа Борхеса, который постепенно заменяет реальный – как пример того, что может произойти, если отвлекаться на другие свойства виртуальной реальности: «нет никаких сомнений в том, что, когда «мир становится Тлёном», дальнейший специальный анализ собственной ВР (*виртуальной реальности – М.П.*) необходим. По крайней мере, это нужно тем, кто не хочет быть статистом собственной и общечеловеческой драмы, правила, условия и возможный финал которой несут с собой новейшие технологии» [2, С. 20].

Однако, это вряд ли может служить аргументом в пользу отказа от целостного философского осмысления виртуального. Состояние «полного погружения» имеет отношение скорее к психологическому эффекту, который виртуальная реальность оказывает на человека, чем к самому феномену. Эта погруженность может оказаться побочным неблагоприятным качеством феномена, который человек нивелирует с течением времени. Но для этого нужно изучать сущностную природу феномена, а не одну из его акциденций. Ведь эффект полного погружения оказывает на человека и, например, книга с увлекательным сюжетом. Исследуя виртуальную реальность как нечто, что влияет на человека образом, подобным чтению книги, или сновидению, или просто глубокому размышлению, мы снова возвращаемся к категории виртуального и необходимости выработки единого определения для различных в своей онтологии феноменов. Кроме того, наше цель – определить виртуальную реальность как среду и средство творческой деятельности, чем она безусловно является. Если опираться при этом на «состояние полного погружения», то мы не сможем раскрыть это явление в соответствии с поставленной задачей. Ведь виртуальная реальность может быть и скучной, и даже вызывать отвращение, например, у людей, переживающих «выгорание» в офисной работе с компьютером. Полное погружение скорее свойственно игровому аспекту виртуальной реальности, а не творческому. В творчестве виртуальная реальность противостоит замыслу так же, как и константная реальность, имея, однако, свои особенности и отличия.

Интересно, что классификация концепций виртуальной реальности, проведенная Масловым, сравнима с нашей трехчастной. Он выделяет три множества.

«Первое множество - «блок онтологической виртуальности» - объединяет позиции, исходящие из того, что в понимании современной ВР определяющим являются прошлые (примерно до 80-х гг. XX в.) смыслы «виртуального». Интерес же к области значений «виртуального», так или иначе, выводит на самый известный (загадочный) в прошлом феномен «виртуального» - виртуальные частицы в квантовой физике, тем самым определяя онтологический

характер, основу этих трактовок «виртуальности» и ВР. «Виртуальность», ВР здесь понимается или «помещается» в следующие смысловые контексты: возможности, альтернативности (И. А. Акчурин, В. Л. Васюков, Н. И. Губанов и др.); порожденности, автономности, актуальности, интерактивности, полионтичности (И. Г. Корсунцев, Н. А. Носов, М. Ю. Опенков и др.); системности, энтелехиальности (И. А. Акчурин, В. А. Гаврилюк, В. И. Сагатовский и др.); минимума, мнимости бытия (Т. А. Апинян, М. С. Каган, С. С. Хоружий и др.); информации (Е. В. Грязнова, Н. И. Губанов, М. Хайм и др.).

Второе множество - «виртуальный блок реальности» - объединяет позиции, трактующие «виртуальность», ВР как социальные или психологические феномены, т. е. как явления, возникающие только с появлением общества и человека. Ключевым в этом случае является феномен субъективного идеализма, который начал понимать окружающую нас реальность только как продукт человеческой, субъективной активности. Для ряда авторов «виртуальность», ВР актуализирует уже известные из прошлой мысли темы реальности. Другие специалисты видят в этих понятиях ключ к отражению специфики современного, иллюзорного, электронного, информационного, отчужденного мира. Очень содержательны различные параллели между ВР и искусством. «Виртуальность», ВР здесь понимается или «помещается» в следующие смысловые контексты: внутренняя, психологическая реальность (П. С. Гуревич, В. В. Кучеренко, В. П. Руднев и др.); определенная, внешняя реальность (А. Бюль, А. Е. Войскунский, Г. Лютикова и др.); художественная реальность (А. Артюх, А. Б. Маньковская, А. М. Орлов и др.).

Третье множество – «блок виртуальной футурологической свободы/порабощения» – объединяет позиции, рассматривающие «виртуальность», ВР как новейший технологический феномен (возникший в 70-80-х гг. XX в.), как создаваемая с помощью ЭВМ реальность, которую человек воспринимает реальной реальностью. Собранных здесь авторов интересуют точное определение и смысловые вопросы ВР, главные из которых: насколько ВР, технически и как реальная потребность людей, может перейти из возможности в действительность; какие угрозы и возможности дает ВР человеку и человечеству и что превалирует в соотношении между угрозами и возможностями; как ВР соотносится с развитием человека и человечества. Ряд специалистов акцентирует внимание на современном состоянии дел в области технологий и продуктов ВР (В. С. Бабенко, Д. Гамильтон, Ф. Хэмит и др.). Интерес других исследователей больше связан с анализом возможного будущего ВР (П. Дж. Бете, Дж. Ганн, Д. Комм, В. А. Кутырев и др.). Ценную жизненную, философскую информацию о перспективах и претензиях ВР дают произведения, образы, мысли представителей искусства (Х. Л. Борхес, П. Верховен, С. Лукьяненко и др.). Большое значение для понимания сущности и перспектив ВР имеют сведения о конкретных достижениях и проблемах в создании ВР-технологий и продуктов, о скорости качественных изменений в этой области». [2, С. 15-16].

Все подходы к виртуальной реальности при таком подходе можно разделить на три направления:

1. Онтологический – спекулятивный подход, рассматривающий виртуальную реальность цифровых технологий как частный случай более общей категории виртуального, под которым понимается потенциальное человека, его субъективные образы, опосредованно отражающие объективную реальность.

2. Технологический – в котором виртуальная реальность есть свойство цифровых технологий, а точнее цифрового кода, алгоритма. Подход рассматривает и онтологию феномена, предполагая сущностью виртуальной реальности категорию числа, и влияние новой технологии на пользователей: их сознание и тело. Это преимущественно спекулятивный подход.

3. Эмпирический – практический подход, который рассматривает виртуальную реальность как вещь-в-себе, определять которую a priori не имеет смысла. Вместо этого нужно сосредоточиться на эмпирическом и статистическом изучении его проявлений и эффектов, которые оказывают влияние на личность и социум. Уже на основании достаточного количества полученных данных следует составлять представление о феномене.

Эфемерность виртуальной реальности ставит вопрос о том, что такое реальность вообще. Если есть виртуальная реальность, то как называть реальность обычную, реальность hardware, а не software? Очень удобный термин для обозначения предлагает Носов Н. А., называя объективную невиртуальную реальность порождающей или константной [10]. При этом автоматически возникает вопрос о соотнесенности этих реальностей. Для Носова, виртуальная реальность «порождена активностью порождающей (константной – М.П.) реальности и существует, пока эта активность длится» [10, С. 47]. В представлении же Иванова А.Е., виртуальные объекты «онтологически равноправны с порождающей их «константной реальностью» [11].

Виртуальная реальность – это то, что мы видим на экране дисплея компьютера, смартфона, очков или шлема виртуальной реальности. Это образы, доступные только зрению, хотя существуют и разработки, позволяющие «пощупать» в специальной перчатке виртуальный объект. Тем не менее, вполне очевидно отличие виртуальных образов от объектов константной реальности – они не могут существовать без цифровых технологий. С другой стороны, виртуальная реальность является культурным объектом, она создана человеком со вполне понятной целью – объективировать образы сознания и транслировать их как сообщения. И в этом смысле виртуальная реальность является частью мира символов, или, как называет их Эрнст Кассирер, «символических форм». Свойство символа сочетать в себе воплощенный образ и нематериальную идею действительно отражает свойство виртуальной реальности, которая, будучи объективной, представляет субъективные образы. Это свойство виртуальной реальности требует осмысления феномена на уровне онтологии, поскольку это нечто, что имеет онтологический статус отличный и от объектов константной реальности, и от чисто субъективных образов, которые, не будучи объективированными, остаются доступными только для одного субъекта.

Виртуальная реальность занимает срединное положение между этими двумя мирами – миром человеческого сознания и константной реальности.

Тем не менее, термин «виртуальное» можно встретить и в отношении субъективных образов. Например, по мнению Kosolapov R. A. и Kuybar V. I., категория духовности может быть описана как «особый духовный виртуал», [12] а Барковский П. использует термин виртуальность «в ее исходном смысле «стихийно возможного», или «потенциального» (от лат. virtus – энергия, сила, мужество) опыта существования, заданного средствами художественного воображения» [13]. При этом виртуальное понимается Барковским именно как совершенно особая область онтологии, а сама онтология становится многослойной. Различные субъективные интерпретации порождают множество виртуальных миров, которые раскрывают и одновременно скрывают по-настоящему реальный мир, который Барковский вслед за Гудманом (Goodman) называет «затерянным» [13, С. 17], рассматривая его как кантовскую вещь-в-себе. Субъективные интерпретации Барковский при этом сравнивает с мирами, порожденными художественными произведениями. «Понимание, или интерпретация в этом случае работает с виртуальными мирами искусства как средой разворачивания собственной игры – созидания множественной реальности «правильных» версий восприятия одних и тех же произведений искусства: многообразие интерпретаций полагает бесконечное множество, или универсальность возможных способов реализации истины бытия в искусстве». [13, С. 17]

Работы Фомы Аквинского, как и Аристотеля часто цитируются в исследованиях виртуальной реальности, поскольку именно они активно использовали термины virtus и δύναμις, которые являются концептуальными и этимологическими предками современной виртуальной реальности [14]. В «Сумме теологии» Фома Аквинский использует корень virtus довольно часто, употребляя его для обозначения следующих смыслов: (1) добродетель, (2) сила, (3) способность, (4) виртуальное [15].

Омонимичность этих значений может запутать. Например, когда у Фомы речь идет о следствии совершаемого действия, которое виртуально (virtute) содержится в поступке, то в качестве оспариваемого тезиса следует софистический прием: привлекается латинский перевод цитаты из Этики Аристотеля: «сила (virtus) есть то, что делает обладающего ею благим» [15, С. 256]. При этом Аристотель имеет в виду другое значение, т.е. на самом деле это добродетель делает обладающего ею благим, а не сила, просто автор утверждения, которое Фома берется оспаривать, играет словами, на что и переводчик обращает внимание в примечаниях [15, С. 746]. Более того, Фома использует эту же цитату Аристотеля несколько раз, подразумевая под virtus именно «добродетель» [15, С. 595-603].

Таким образом, Фома знает, что его оппонент действует как софист, утверждая, что виртуально (virtute) содержащееся в действии следствие есть сила (virtus), которая «добавляет действию добро или зло». [15, С. 256]. Однако, в своем ответе на этот софизм Фома включается в эту игру слов. Если, - пишет

Фома, - «…сила (virtus) причины рассматривается сообразно сущностным, а не акцидентальным следствиям…» [15, С. 258] акта, то его последствие действительно добавляет в него благо, или зло. Другими словами, если следствие, виртуально (virtute) содержащееся в действии, является проявлением «сущностной силы (virtus)» поступка, то это следствие еще до своей актуализации добавляет поступку благо или зло.

Он говорит о виртуальном как о *силе сущностной интенсивности*, некоем внутреннем напряжении, как о некоей пока нереализованной готовности, а не как о логическом следствии поступка, которое мы возможно увидим в будущем. Возможные последствия, наблюдаемые в действии, рассматриваются в единстве с этим актуальным действием в момент его осуществления. Виртуальное как бы расширяет онтологическое пространство акта, добавляет ему дополнительное измерение. Оно включает в него так как реальность образы возможных последствий этого события. Виртуальное у Фомы Аквинского – это онтологическая, а не логическая категория. Его следует понимать, как *сообразность сущностной силе события*. Даже когда Фома говорит о виртуальном логического понятия «наука», то для него это некая сущностная сила изначальных аксиом, на которых эта наука строится: «…в началах науки, - пишет он, - виртуально (virtutem) содержится вся наука». [15, С. 48].

Ярким примером онтологического подхода являются и работы Хоружего С.С., который рассматривает [17; 18; 19] виртуальную реальность как особый вид бытия, в котором отсутствует целевая причина. Виртуальную реальность Хоружий определяет через более общую категорию «виртуальное», которая включает в себя человеческий потенциал. Именно этим объясняется его описание феномена как реальности, которую по причине ее несубстанциональности, следует рассматривать в рамках энергийного дискурса Аристотеля. Если мир реальный (как противоположность миру виртуальному) представлен «упорядоченной триадой начал Δύναμις – Ενέργεια – Εντελέχεια …», где «…δύναμις (дюнамис) – возможность, потенциальность, потенция; ενέργεια (энергея) – энергия, деятельность, действие, акт, актуализация, осуществление; εντελέχεια (энтелехия) – действительность, актуализованность, осуществленность» [17. С. 25], то виртуальная реальность – непрерывное энергийное проявление потенциальности, которая, не имея цели, никогда не переходит в энтелехию, т.е. не раскрывается в завершенности и полноте. Однако, экстраполяция такого понимания на виртуальную реальность цифровых технологий противоречит всеми ощущаемому факту – произведенное в этой реальности имеет конечную цель. Например, настоящая работа, целью которой является желание раскрыть природу виртуальной реальности, создана посредством цифровых технологий и является результатом объективации замысла автора в цифровой формат программы Word.

Мы согласны с тем, что виртуальная реальность является частью более общей категории виртуального, но ставить между ними знак равенства неверно. В творческом акте виртуальное человека предшествует объективной форме замысла в технической виртуальной реальности. Они сущностно гомогенны, но

бытийственно различны. Виртуальное человека субъективно и имматериально, тогда как виртуальная реальность компьютера – объективна и материальна, поскольку не существует без материального носителя [20].

Driessen A. рассматривая двойственную природу виртуальной реальности сравнивает ее с соотнесенностью аристотелевских формы и материи. «…Подобно аристотелевским формам, не существует отдельного программного обеспечения (software). Оно всегда должно быть реализовано на каком-то аппаратном обеспечении (hardware). Например, документ должен быть на оптическом диске, отображаться на экране, храниться на USB-накопителе или жестком диске. С другой стороны, аппаратное обеспечение, в терминах Аристотеля, всегда имеет определенную форму или информацию, значимый код, только нули, или только единицы, или только случайный бинарный паттерн. Следует подчеркнуть, что в этом контексте оборудование должно быть «включенным». В реальном мире информационных технологий встречаются только комбинации аппаратного и программного обеспечения, и аналогично реальные объекты в нашем видимом мире состоят из содержащей информацию материи, а не только из отдельной материи или отдельных форм» [21].

Тем не менее, именно визуальный эффект, производимый виртуальной реальностью, а не его материальная основа, часто рассматривается как собственно виртуальная реальность. Такое понимание можно часто встретить у сторонников онтологического подхода. Например, Массуми Б. (Massumi B.) определяет виртуальное как «иллюзию, которую невозможно не увидеть». Такое описание ближе к реальности цифровых технологий, чем «недород». Массуми понимает феномен как «измерение реальности, а не как ее иллюзорную противоположность или рукотворное преодоление» [9, С. 19]. Это домысливание реальности, которое происходит не только в голове, но и на уровне зрительного восприятия окружающей среды – «чистое явление». В качестве примера он приводит зрительное ощущение объема константной реальности: «Видеть предмет в трех измерениях значит видеть движение, которого на самом деле не произошло. Мы видим «как если бы» движения». [9, С. 30] Однако, виртуальное одновременно и субъективно. Так, например, младенец, ползущий к обрыву, не видит угрозы, а взрослый, глядя на ползущего ребенка немедленно реагирует, поскольку видит его падение до того, как оно произошло. Ценности – одна из форм виртуальности: родитель видит не просто падающего ребенка, но видит ценность продолжения его жизни, что и побуждает его остановить возможный исход. Он также отмечает, что виртуальное «целиком завязано на творчестве: на потенциальном и возникновении нового». [9, С. 32]. Это нечто большее, чем просто воображение, оно связано с деятельностью, это некая «суперъективность» (наброшенность сверху) восприятия, нечто выходящее за пределы, превышающее, избыточное.

Подход Массуми Б. хорош тем, что позволяет рассматривать виртуальное как нечто внешнее, присущее воспринимаемому объекту. Однако, это все еще определение человеческого виртуального, а не виртуальной реальности компьютера. Действительно, все, что мы видим на экране дисплея, можно

назвать иллюзией, но это иллюзия иного рода – она управляема. Глядя на ребенка, приближающегося к обрыву, каждый видит свою субъективную виртуальную «наброшенность», однако это все будет все тот же ребенок, приближающийся к обрыву. В случае же с технической виртуальной реальностью, мы можем видеть через дисплей все что угодно, и ползущий ребенок вполне объективно может превратиться у нас на глазах в танцующего слона, или падающую снежинку. Мы опять сталкиваемся с тем, что под словом виртуальное понимают нечто, близкое к миру сознания, а не к миру объективно существующей техники. Виртуальное снова удваивается, ведь если виртуальное, согласно Массуми Б., является свойством объективной реальности, т.е. константного мира, то виртуальная реальность компьютера будет так же иметь свое виртуальное. Однако, очевидно, что это виртуальность иной природы, чем то, что мы видим на экране.

Как иллюзию рассматривает виртуальную реальность и Konik R, определяя ее как новую ступень в эволюции художественного мимесиса, который «может более точно копировать природу или приближаться к ее точному моделированию» [22, С. 81]. Действительно, технология 3D позволяет создавать наиболее точные копии константных объектов, но кроме того, она также позволяет передавать невероятно реалистично субъективные образы человека. Книжные образы, картины – все это способы объективировать имматериальные образы, невозможные в вещественной форме, в скульптуре, например. Невозможно себе представить скульптурную копию изображений потолочной фрески Сикстинской капеллы, «Сотворение человека», например. Атмосфера фрески легче физической атмосферы, она показывает мир вышний, невесомый, мир идей. Именно этой возможностью отразить идеал в более идеальной форме и объяснял Гегель смену античной статуи живописью и музыкой Нового времени. Однако, XX век предложил новейшие формы искусства, которые в своих возможностях отображения идеального превосходят и скульптуру, и живопись. В отличие от скульптурной копии, копия виртуальная той же фрески Сикстинской капеллы возможна и рассмотреть ее в хорошем разрешении через дисплей компьютера можно даже лучше оригинала. В этом проявляется virtus цифрового кода - как сила, как интенсивность способности отражать идеал.

Тем не менее, Konik R считает необходимым делать акцент именно на онтологический аспект виртуальной реальности, а не на технический. «…Чрезвычайно важным элементом анализа является попытка представить феномен виртуальности через онтологическую, эпистемологическую и эстетическую призму. Обрисованная таким образом перспектива трехуровневого анализа дает огромный аналитический потенциал, обогащая и расширяя концепцию виртуальности, этот тип анализа выходит далеко за пределы ИТ и сферы представления» [22, С. 83].

Ему оппонирует Dr. McLaren G., который акцентирует внимание на взаимной связи константной и виртуальной реальности, цитируя определение Хейлса (Hayles): «Виртуальность - это культурное восприятие того, что материальные объекты пронизаны информационными моделями» [23]. Его,

однако, не устраивает, что Хейлс отдает при этом приоритет информационной составляющей этого микса, а не материальной. «Я предполагаю, что те, кто пришел к убеждению в первичной реальности абстрактной, бестелесной информации, утратили чувство реальности. Они овладели неправильными представлениями о природе реальности, и это стало условиями для инвертирования реальности, так что виртуальные реальности, продукты воображения, стали действительно реальными» [23, С. 395].

Действительно, феномен виртуальной реальности ставит вопрос о том, что же считать реальностью вообще? Мы знаем, что виртуальная реальность является производной физической реальности. Однако, можно представить себе будущее, в котором виртуальная реальность уже развита настолько, что человек пребывает в нем непрерывно, и для него виртуальная реальность будет являться единственной. Возникает и другой вопрос: не является ли физическая реальность производной от иного онтологического уровня? Как пишет DriessenA., «до сих пор нет убедительных аргументов или доказательств в отношении фальсификации существования мощного творческого интеллекта в происхождении нашей вселенной и причинности ненаблюдаемых причин в нынешних пространственно-временных событиях» [21, 50 с.]. Некоторые свойства элементарных частиц заставляют задуматься о том, что наличие иных, более фундаментальных уровней бытия вполне возможна. Квантовая физика контринтуитивна, там властвует не точность, с которой ассоциируют обычно науку, а вероятность. Само понятие закона на микроуровне меняется.

Например, Haisch B. обращает внимание на то, что некоторым свойствам элементарных частиц сложно придать физический смысл, но очень просто описать их свойства математическим алгоритмом. «Мы не можем придумать никакого способа выразить поведение фотонов, отражающихся от стекла, или в эксперименте с двумя щелями, физическим законом, или объяснить происходящее с ними в терминах сталкивающихся друг с другом частиц. В случае эксперимента с двумя щелями, мы должны допустить, согласно Фейнману, что фотон мгновенно проходит всеми возможными траекториями через всю Вселенную, чтобы «объяснить» поведение одного маленького лабораторного фотона… С другой стороны, очень просто написать небольшую программу – алгоритм, который дал бы желаемый результат» [24, 54 с.].

Квантовая физика, действительно, выглядит нелогичной и порождает в том числе и теории множественности миров, в которых физические законы могут отличаться. Актуализируется и вопрос о статусе сознания, которое в физической картине мире попросту отсутствует. «Считается само собой разумеющимся, что сознание каким-то образом возникает из физической материи и процессов в мозгу. С этой точки зрения физический материал частиц и энергий реален, а сознание, по сути, является иллюзией, созданной физическим. Наука упорно отказывается принимать всерьез возможность того, что это может быть наоборот: что сознание является реальным, тогда как физическая иллюзия» [24, 55 с.]. Если до создания виртуальной реальности такой взгляд считался устаревшим, средневековым, то сегодня, «когда сама социальная реальность

начинает проявлять признаки виртуальности» [25, 60 с.], он вновь обретает актуальность.

Феномен виртуальной реальности затрагивает самые разные аспекты бытия, в том числе и социальный. Действительно, понятия «симулякр» (Бодрийяр), или «машины желания» (Делез) стали своеобразными символами философии XX века. Как пишет об этом Болтенков Н.В., «виртуальная реальность порождается взаимосвязью технической реальности, деятельности и сознания. Человек действует как создатель виртуальной реальности: он одновременно фиксирует ее образы на технических носителях и воспринимает их. Виртуальная реальность приобретает свое существо только как процессуальное отношение, которое опирается на две системы, порождающие ее, – техническую и социально-психологическую реальность» [25, 59 с.]. Это согласуется с нашими предпосылками в исследовании виртуальной реальности, которые мы указали выше.

Существуют и попытки описать виртуальную реальность в терминах фундаментальной философии Хайдеггера. Так Сокулер З.А. приходит к выводу о том, что подручное (das Zuhandene) наилучшим образом описывает этот феномен, однако, ее природе присуща двойственность, поскольку ей не в полной мере реализуется свойскость - техническая часть остается вне понимания пользователя [26]. Разбирая дигитальную философию Йука Хуэи (Yuk Hui), автор отмечает важность системы связей при рассмотрении феномена виртуальной реальности. «Дигитальный объект – как элемент базы данных – неправильно понимать, как некоторое наличное; напротив, он существует только в системе отношений; структура и организация соответствующей метабазы и задают данный объект. «В некотором отношении будет правильно сказать, что содержание – не главное для дигитальных объектов; значение имеют только отношения. Повсеместно сеть дигитальных объектов есть сеть отношений. А в контексте социальных сетей эти отношения определяют почти все: френдов, пространство и время объекта и т.д. Когда Фейсбук предлагает вам отдаленного френда, он делает это именно благодаря тому, что оперирует отношениями. Это означает не то, что мы не нуждаемся в содержании, а то, что содержание оформляется посредством отношений» [26, 4 с.]. «Если говорить о виртуальных объектах, присутствующих на дисплеях и непосредственно данных в опыте пользователю (рядовому пользователю, не владеющему программированием), то его отношение к таким объектам является именно практическим, прагматическим и осуществляется в озабочении. Виртуальная реальность существует только для человека и в связи с человеком, но это вовсе не значит, что она существует лишь в его восприятии. Она органически входит в его озабоченность миром, в его бытие-в-мире; она используется» [26, 7 с.].

Миронов В. В. и Сокулер З.А. в самом факте появления дигитальной философии видят переход социума в виртуальную область онтологии. «В реальном мире присутствует богатая каузальная палитра взаимодействий и наступления событий, поэтому его невозможно описать полностью на одном языке как единую систему. Дигитальный мир, напротив, представляет собой

заранее просчитанную (формализованную) среду… Дигитальная философия использует понятия и образы информатики для описания подлинной глубинной реальности, лежащей в основе всех физических явлений, процессов и законов. Для дигитальных философов таковой глубинной реальностью является информация, которая выступает тут как конечные последовательности дискретных элементов, т.е. буквально как совокупности последовательностей нулей и единиц. Может быть, не буквально нулей и единиц, но, в любом случае, последовательностей чего-то, что имеет два состояния. К этому виду, уверяют адепты дигитальной философии, может быть приведена любая информация. А все, что происходит во Вселенной, есть переработка информации, т.е. вычисления (computation)» [27, 7 с.] Авторы считают, что при таком подходе речь должна идти об особом виде материи, которая расширяет материалистическое понимание «до включения в него «нематериального» – информации, которая по своим свойствам и действиям реализует себя как материальное или как особый тип материального» [27, 8 с.]. Для обозначения такого типа материи они обращаются к термину Жан-Франсуа Лиотара “les immatériaux”, “имматериальность”.

Все эти моменты неминуемо затрагивают и вопросы эпистемологии в целом и методологии изучения виртуальной реальности в частности. Ведь мы осмысляем константную реальность в имматериальных символах сознания, т.е. через виртуальное. Ардашкин И. Б. рассматривает виртуальное как особую онтологическую область, в которой действуют иные законы, дающая возможность «соотнесения разных реальностей без какой-либо утраты последними их самодостаточности и самостоятельности» [28, 138 с.]. Это область творческого переосмысления конфликтующих реальностей, что невозможно в мире константной реальности. Примером метареальности виртуального автор приводит третий мир К.Поппера - мир научных идей, проблем, поэтических мыслей и произведений искусства.

Driessen A. также затрагивает вопрос методологического подхода к виртуальной реальности: насколько нам необходимо знать сущность этого феномена, если достаточно просто ограничиться пониманием его свойств. Именно так наука познает объективный мир: «вопрос о природе электричества не имеет значения, если кто-то ожидает чего-то помимо физических эффектов электричества. Причина этого в том, что любой ответ, который можно проверить экспериментально, касается только эффектов электричества, а не его природы». [21, p. 45] Вопрос о природе феномена остается за рамками научного подхода, считает Driessen A., это вопрос онтологии, и решать его нужно философскими методами.

Dr. McLaren G. также видит необходимость философии в осмыслении мира и виртуальной реальности, однако, он отмечает и негативное влияние Интернета на самих философов и их способность осмыслять реальность. Dr. McLaren G. видит в этом угрозу для цивилизации, поскольку ее возникновение и существование он связывает именно с философией. Иммерсивность виртуальной реальности настолько захватывает, что философы будущего могут просто не

принимать в расчет константную реальность, исходя в своих представлениях из свойств виртуальных объектов. «Это будет триумфом виртуальной реальности и, возможно, концом цивилизации и философии». [23, p. 383].

Итак, виртуальная реальность понимается как нечто, имеющее двойственную природу – код и порождаемое им иллюзорное визуальное пространство, в котором производятся и транслируются символы в форме дигитальных (или математических) объектов. Можно говорит о двусторонней структуре виртуальной реальности, одна из которых обращена к социуму через интерфейс, а другая остается сокрытой для пользователя. При этом, исследователи онтологии виртуального отмечают необходимость рассматривать виртуальную реальность в рамках практической деятельности человека и в системе отношений с другими типами реальности: социальной, психологической, константной. Сам процесс познания виртуальной реальности требует философского подхода, поскольку феномен по-новому ставит вопрос о статусе онтологии физического мира и сознания. Свойства виртуальной реальности аналогичны свойствам категории виртуального (virtus), под которым понимается вероятностная онтология константных объектов, однако, в отличие от них, виртуальная реальность стоит на одну ступень ближе к константной реальности, занимая срединное положение между двумя типами онтологии, и представляя третий ее вид. Виртуальная реальность обладает свойством субъекта, т.е. это не пассивный объект, но скорее медиа-среда, способная производить и передавать сообщения. Она не подчиняется в полной мере законам физической реальности, хотя и зависит от нее. Это свойство присуще не только компьютерной виртуальной реальности, но и физическим виртуальным частицам, и миру имматериальных объектов человеческого сознания, что вынуждает рассматривать техническую виртуальную реальность в рамках более широкого понятия виртуального, включающего все проявления виртуальности.

1.2 Личность в виртуальном пространстве: условия и возможности реализации творческого потенциала

Личность проявляется как двухсторонняя структура, у которой одна сторона выражает генетический код индивида, проявляющийся в строении и потребностях его тела, и как трансцендентальные свойства сознания – его «априорные условия возможного опыта» [29], или архетипы коллективного бессознательного. На энергетическом уровне она проявляется как исходящее из бессознательного либидо. Вторая же – внешняя – часть, представляет социальную среду индивида, проявленную в его социальной идентификации. Однако, следует помнить также, что личность это прежде всего сознательная конструкция, т.е. есть образ в сознании субъекта, который он проецирует вовне, на субъекты социальной среды - на себя самого, или на «других». Таким образом, структура эта является дескриптивной, как и многие термины психоанализа.

И в том и в другом случае – т.е. и как социальный феномен, и как феномен гносеологический – личность сохраняет свою двухстороннюю структуру. На социальном уровне эта «раздвоенность» проявляется в отношении к личности как к свободному индивиду, способному выходить *за рамки* дозволенного и возможного. На уровне гносеологическом - в идее вещи-в-себе, отнесенной к «другому». «Другой» - это субъект, равный моему «эго», но им не являющийся, «объективный субъект», alterego. Как alterego личность есть субъект, опыт которого лежит за границами опыта «эго». Таким образом, личность – это социальный индивид, таящий в себе неизвестное, и способный это неизвестное явить социуму. Попробуем рассмотреть обе части и их взаимодействие более детально.

Первое, на что следует обратить внимание – социальная среда не остается внешней, она до некоторой степени интернирована в психику индивида. Примером этого является структура «сверх-я». Эта «репрессивная инстанция для обеспечения социального порядка» [30, 144 с.] интернализованна, по теории Фрейда, из родительских запретов и ценностей. Она является индивидуальным отражением социальных устоев, которые отличаются в зависимости от типа власти окружающего социума. Так, например, психоаналитик Бенджамин Килборн в одной из статей приходит к выводу, что «…не может быть никакого плодотворного обсуждения проблемы Сверх-Я или Я-идеала без принятия во внимание культурно обусловленных отношений к власти (и проблемы зла). Культурно обусловленные взгляды на природу власти различаются в США и в Европе, и в наши дни крайне отличны от того, какими они были в период работы Фрейда» [30, 151 с.]. Несмотря на то, что это структура консервативная, ориентированная на прошлое, изменения во внешнем социуме сказываются на внутреннем «сверх-я», и наоборот, «сверх-я» формирует социум, задавая моральные границы дозволенных инноваций и стратегий, т.е. то, что называется традицией, дискурсом, или парадигмой. По сути «сверх-я» предстает как социальная система, отраженная в микрокосме индивида. Говоря о «сверх-я» мы в обязательном порядке должны учитывать и внешний социум. «Сверх-я» предстает как соединительный элемент общества и индивида, пребывая и в одном, и в другом.

В таком же ключе мы говорим и о личности: это одновременно и принцип социальной идентичности индивида, и структура окружающей его социальной среды. Однако, в отличие от «сверх-я», она ставит не границы дозволенного для субъекта и для общества, а границы возможного. Что касается субъекта, то под ним мы понимаем источник активности, причину действий, совершаемых в настоящем. Как мы знаем, индивид в своей деятельности руководствуется разными мотивами: некоторые из них являются сознательными, другие – бессознательными. Бессознательные мотивы исходят из разных структур психики, описанных в теории психоанализа – «сверх-я», или «оно». Следует отметить, что структурами их называют дескриптивно, сам Фрейд полагал, что это некие процессы, а не структуры. Таким образом, психику человека можно рассматривать как единую, но неоднородную субстанцию, имеющую центр

(сознание), угасающую периферию (подсознание), и зону трансцендентального бессознательного. Психика не ограничивается сознанием, своим «я», некоторые процессы протекают не вполне осознанно, а некоторые и вовсе бессознательно, иногда «поднимаясь» на уровень сознания, или «опускаясь» с сознательного уровня на уровень подсознания или бессознательного. Сущность сознания определённа, явлена, социальна. Она сопряжена с социальной идентификацией. Бессознательное же остается сокрытым и сопряжено с генетическим кодом индивида и неявно выраженным и коллективным опытом (архетипами). Личность как пограничная структура как раз описывает взаимосвязь сознания и бессознательного индивида. Сознание, несмотря на свою определенность, подвергается воздействию бессознательного и может изменяться в процессе таких воздействий.

Один и тот же индивид, действуя по мотивам, исходящим из разных уровней психики, выступает как субъект, находящийся с разных сторон личности. Действия человека, действительно, можно рассматривать как активность разных субъектов: действия одного осознанны, действия другого мотивированы желаниями, вытесненными в бессознательное, и проявляются через парапраксис – оговорки, ошибки, нарушения деятельности [31], либо управляются архетипическими сценариями. Современные психологи также говорят о том, что активностью обладают различные уровни сознания. Например, Белан Е.А., рассматривая подход Фрейда к вопросу источника активности, отмечает, что «активным можно признать не только бессознательное, но и другие уровни сознания. При этом активность бессознательного и сверхсознательного заключается в давлении на личное сознание, в то время как активность личного сознания состоит в противодействии этому воздействию» [32]. Таким образом, личность выступает как «*область* функционирования активности» [32, 77 с.].

Мотивы индивида исходят из разных областей психики, т.е. можно сказать, что как субъект он может находится как с внутренней, так и с внешней стороны маски-личности. Дальнейший текст этого подраздела призван подробнее раскрыть отношение личности с субъектом.

Тот факт, что личность не совпадает с субъектом, исходит уже из того, что людей больше чем личностей. Существует мнение, что каждого человека можно считать личностью, и это действительно так, однако, речь идет о потенциале индивида, который может не достичь актуализации. Личности отличаются своей ролью в истории именно тем, что *определяют* человеческий социум. Они пишут историю в прямом и переносном смысле. Даже когда говорят о народе или классе как о *субъекте истории*, он выступает как личность представленная сокрытой, до конца не познанной исторической необходимостью, проявляющейся через множество людей, объединенных общей социальной идентичностью, например, классом. Это полностью соответствует двухсторонней структуре личности, и важным моментом здесь является то, что, выступая как субъект истории, народ *проявляет вовне сокрытую сторону через общую социальную идентичность*. Это именно тот тип взаимодействия, двух частей личности, который позволяет ей раскрыться.

Иногда неосознанной остается и эта общая идентичность народных масс. В этом случае она спонтанно проявляется через отдельных индивидов, т.н. «великих людей». Как пишет Ф.Энгельс, «то обстоятельство, что такой и именно вот этот великий человек появляется в определенное время в данной стране, конечно, есть чистая случайность. Но если этого человека устранить, то появляется спрос на его замену, и такая замена находится, более или менее удачная, но с течением времени находится» [33]. Такие «великие люди», или «выдающиеся личности» выступают как лидеры, к ним приковано внимание, на них равняются, им подражают. Таким образом, социум представлен индивидами-личностями и индивидами, личностями актуально не являющимися, но признающими личность в других индивидах. *Для последних личность – это то, что находится вовне, а не внутри*. Человек, сам личностью не являющийся, руководствуется в своей жизни стратегиями, открытыми индивидами-личностями, он ставит цели, выделяет ценности, выбирает стиль жизни и стиль одежды, ориентируясь на личности, как на идеал. Такой человек оказывается в положении управляемого, и управляют им идеи и принципы, разработанные другими людьми. Его личность отчуждена от него самого.

В то же самое время с точки зрения «великих личностей» их эпигоны, поклонники, фанаты будут восприниматься как «группа», «массы», «народ». Личность обращена к ним как к обществу, на которое она оказывает воздействие, а представитель «народа» представляет собой проекцию идей и стратегий, разработанных «великой личностью». Несмотря на то, что мы по привычке ассоциируем великую личность с центром условного пространства социума, на самом деле он находится на ее периферии, сообщая в пространство социума нечто новое, ранее неизвестное. Положение субъекта в условном центре социальной среды, в рамках социального дискурса, вдали от периферии, от границы социума, говорит о том, что индивид личностью актуально не является.

Личность – это индивид, который управляет обществом, и управление это может происходить не только в соответствии с исторической необходимостью, но и в соответствии с индивидуальными потребностями, в том числе и такими, которые противоречат общественной морали. Такое не обязательно происходит неосознанно, человек может просто *играть роль* лидера, чьи цели – защита интересов группы, руководствуясь при этом своими личными желаниями. Этому посвящено множество литературных и киносюжетов, один из последних – сериал «Карточный домик», в котором за публично заявленными благонравными целями скрываются алчность, гордыня, жажда власти и разврат. *Таким образом, личность как структура может рассматриваться субъективно и объективно. При субъективном рассмотрении она представляет границу, разделяющую сознательный и бессознательный уровни психики индивида. При объективном – границу дискурса.*

Если гений и злодейство не совместимы, то личность добра не всегда, как не всегда и гениальна. При объективном подходе «великая личность» рассматривается как сознательный индивид, творящий историю, однако, изучая личность великих людей, мы не ограничиваемся их публичной деятельностью

несмотря на то, что именно эта деятельность и привлекает нас в них, и даже более того, именно она и делает индивида личностью в глазах других. Однако, нас интересуют подробности детства, характер, отношения с друзьями и родственниками, и чем больше такой информации мы получаем, тем целостнее и реальнее становится образ личности. Знать о личности – значит знать ее непубличный образ, знать ее скрытые мотивы, знать то, чего, возможно, даже сама личность в течение своей жизни не осознавала. Знание лишь о том, чем знаменита личность, является знанием поверхностным, формальным. Это знание лишь о внешней стороне маски-личности, тогда как истинное знание исходит именно из скрытых мотивов личности, поскольку субъект в раскрытой личности обязательно локализован в бессознательном. Белан Е., рассматривая психоаналитические концепции личности Фрейда, Юнга, Адлера, Фромма, Хорни и Эриксона заключает следующее: «Таким образом, в рассмотренных психоаналитических учениях о личности активность имеет в большей степени все же сверхличностный характер и зависит от многих вне индивидуальноличностных причин (например, коллективного бессознательного, социокультурных условий). При этом собственно активность носит, в основном, иррациональный характер. В организации поведения личности преимущественное значение имеют бессознательные побудители активности, роль сознательных процессов менее важна. Личность обладает психической энергией, но вызывает сомнение вопрос о том, может ли она полностью управлять и подчинять себе эту энергию». [32, 83 с.] Как видим, именно область бессознательного отмечается в качестве источника активности личности. Недаром «личный» также означает и нечто сокрытое для масс, некий секрет, доступный лишь немногим, или не доступный никому, кроме самого индивида.

Двухсторонняя структура личности является причиной взаимной критики различных психологических направлений. Одни школы выделяют в качестве определяющей социальную сторону личности, другие – сокрытую, а третьи придерживаются диалектического взгляда, рассматривая обе части как взаимовлияющие. Однако, при любом подходе раскрытие личности происходит в рамках единой динамики этой структуры: как объективация сокрытого в среду *через* социальную идентификацию индивида.

На первый взгляд это очень простая схема, которая подходит для описания вообще любого социального индивида. Но прежде чем коснуться этого аспекта, следует задаться вопросом, а возможно ли вообще говорить о личности как об индивиде? Является ли личность неделимой, если переводить буквально смысл термина «индивид»?

Тут важно учитывать, что сам индивид, так же как и личность, является понятием дескриптивным. Индивидом обозначается что-то (или кто-то) рассматриваемое как единица более широкой структуры. В этом случае внутренняя сложность объекта игнорируется. Например, человек как социальный индивид есть представитель рода, народа, класса, конфессии, или социальной группы, сам он при этом выступает как субъект социальных отношений, обладающий неким постоянным качеством. Индивид – это

абстракция, отражающая «разнообразные ипостаси бытия личности» [34]. Личность тоже является частью социума, с которым она взаимодействует, и в таком случае может рассматриваться как индивид. В таком рассмотрении она выступает как энергетическая единица социума, способствующая его росту или усложнению.

Личность является прежде всего конструкцией сознания, архетипом, проявлявшимся с древних времен. Этот архетип проецируется не только на человека, но и на бога-творца, или на силы природы. Такая проекция, однако, возможна только в случае с активным субъектом, который сообщает нам нечто по собственной воле, или хотя бы создает такое ощущение. Проекция структуры личности, например, на стул невозможна, зато вполне допустима в случае с книгой, чтение которой часто сравнивают с беседой. Можно найти множество цитат, выражающих такое отношение к книге, например, известное высказывание Максима Горького: «Книга - такое же явление жизни, как человек, она - тоже факт живой, говорящий, и она менее «вещь», чем все другие вещи, созданные и создаваемые человеком» [35]. Тем же свойством обладает и виртуальная реальность, и даже в большей степени. Например, если в тот же стул вмонтировать голосовой помощник, который будет отвечать на вопросы о погоде и прочее, то он «оживает». Такое «оживление» отличается от, другого, чисто механического, возникающего, например, если в стул вмонтировать цифровую систему управления, меняющую конфигурацию стула по голосовой команде. В этом случае он по-прежнему воспринимается как инструмент, или его можно сравнить с животным (как роботов компании RobotDynamics), но не с человеком, не с личностью. Именно способность сообщать нечто новое, нечто важное в настоящий момент делает возможным проекцию структуры личности на объект. Т.е. он должен обладать качествами *другого субъекта*.

Безусловно, другой субъект является проекцией *я-субъекта*. Мы переносим на него базовые качества личности, которыми обладаем сами, и двусторонность структуры личности объясняется диалектической природой человека, который предстает одновременно как resextensa и как rescogitans. Если resextensa явлена нам, измерима, определенна, подчинена законам, то rescogitans есть нечто неявленное, угадываемое в человеке, изменчивое, способное удивлять как внешних наблюдателей, так и самого субъекта. Человек – сложная структура, так же как и атом в физике. Метод деконструкции, часто применяемый в философии постмодернизма показывает, что представление о человеке как об индивиде не является единственно возможным способом его описания. Достаточно вспомнить образ машин желания из работы «Капитализм и шизофрения». То же самое касается и личности. Ее можно рассматривать как индивида, подразумевая некое результирующее единство всех ее частей, но при увеличении масштаба мы обнаруживаем ее сложность.

Итак, рассматривая человека как индивида, мы наделяем сложную диалектическую структуру свойством единства. В случае с личностью единство это выражается в *соответствии* двух ее сторон. Однако, это не непосредственное соответствие зеркального отражения. Одна из сторон

личности – сокрытая – имеет приоритет и выступает как источник энергии, активности, как субъект, а другая ее сторона, принимая эту энергию, стремится задать ей заранее определенные формы. Соответствие сторон личности, о котором мы говорим, это не статичный момент, это процесс, который можно описать как объективацию субъективно воображаемого во внешней социальной среде.

Здесь речь идет не только и не столько об исполнении планов, поскольку планы могут быть стандартными, повседневными, шаблонными, полученными индивидом из социальной среды в процессе обучения. Речь идет о творчестве, когда само воображаемое субъектом принципиально отличается от наличного социального опыта, когда оно пропитано индивидуальной природой субъекта.

Попробуем теперь рассмотреть личность исходя из социума. Наиболее емко по отношению к роли социальной и технической среды в личности передает Э. Ильенков. «От начала и до конца личность – это явление социальной природы, социального происхождения. Мозг же – только материальный орган, с помощью которого личность осуществляется в органическом теле человека, превращая это тело в послушное, легко управляемое орудие, инструмент своей (а не мозга) жизнедеятельности» [36] - пишет он. Личность рождается и проявляет себя только в «ансамбле социальных отношений». Тело и гены выступают здесь лишь как предпосылка возникновения личности, но ни в коем случае не ее центр. ««Изнутри» ни одно, пусть самое пустяшное специфически человеческое действие не возникает, ибо в генах запрограммированы лишь те функции человеческого тела (и мозга, в частности), которые обеспечивают чисто биологическое существование, но никак не социально-человеческую его форму». [36, 336 с.] Таким образом, даже внутренний мир человека как социального субъекта формируется только системой производственных отношений. Личность нельзя объяснить через его биологию, подобно тому как природу стоимости нельзя объяснить через физические свойства носителя этой стоимости. «Ведь и золото, и бумага лишь вещественный материал, в котором выражено нечто совершенно иное, принципиально другая «сущность», абсолютно непохожая на него, хотя и не менее реальная, конкретная действительность, а именно система конкретно-исторических взаимоотношений между людьми, опосредствованных вещами». [36, 327 с.] Так же и индивид вне социума, без социализации, которую каждый нормальный человек проходит в детские годы, остается всего лишь животным, биологическим видом Homo Sapiens, но не человеком. А не являясь человеком, он не может стать и личностью.

Что же в таком рассмотрении представляет собой индивид? Следуя рассуждениям Ильенкова, социальный индивид материален, но не ограничен физическим телом человека. Обладая природой социальной, а не биологической, личность включает в себя организм индивида на правах части, вместе со всеми достижениями науки, искусства и техники. Рассуждая о личности с позиций диалектического материализма, Э. Ильенков пишет следующее: «Личность не внутри «тела особи», а внутри «тела человека», которое к телу данной особи

никак не сводится, не ограничивается его рамками, а есть «тело» куда более сложное и пространственно более широкое, включающее в свою морфологию все те искусственные «органы», которые создал и продолжает создавать человек (орудия и машины, слова и книги, телефонные сети и радиотелевизионные каналы связи между индивидами рода человеческого), то есть все то «общее тело», внутри коего функционируют отдельные индивиды как его живые органы» [36, 332 с.]. Таким образом, индивид представляет живой орган общего социального тела, подобно тому как муравей представляет собой весь муравейник, а пчела – весь улей. Логика развития личности, успех или неуспех этого развития, диктуются логикой развития общественно-экономической формации.

И здесь снова встает вопрос свободы: обладает ли ею личность, если все ее цели и мотивы имеют источником социальные отношения? Ведь социальные отношения – это система хоть и динамическая, но имеющая пределы, заданные генетикой человека. Вопрос о «свободе от социума» привычен для современной культурной ситуации, однако он может быть отнесен к «ложным проблемам», как их называл Анри Бергсон. Свобода может состоять именно в следовании требованиям социума, а не в противопоставлении себя им. Ведь человек последние несколько тысяч лет эволюционирует только культурно, а не генетически, именно культурная эволюция освободила человека от угрозы природных стихий, и эта эволюция есть эволюция социальных отношений индивидов. Но тогда противопоставляя себя социуму, утверждая свою индвидуальность, особенность, человек не становится свободным, а наоборот, отказывается от нее, оказываясь в подчинении природных инстинктов.

В одной из недавних книг Дэниела Деннета – «От бактерии до Баха и обратно» [37] – поднимается этот же вопрос о природе эволюции человека и ее будущем. Деннет не является марксистом, однако, его постановка проблемы служит хорошей иллюстрацией отличия марксистского подхода от психоаналитических концепций. Итак, Деннет ставит вопрос об эволюции на уровне соотношения понятий компетенция (competence) и понимание (comprehension) – что предшествует чему? Традиционалистское представление отдает каузальный приоритет пониманию. Действует следующая логика – если есть компетенция (т.е. способность действовать сообразно цели в той или иной ситуации), то субъект, обладающий ей, обладает и понимающим сознанием. Например, наблюдая целесообразность развития биологического мира, человек приходил к выводу, что компетенциям этого мира должен предшествовать понимающий субъект, т.е. разум высшего творца. Однако, Дарвин своей теорией показал, что компетенции могут развиваться чисто механически, а это, в свою очередь, означает, что они предшествуют пониманию. Тысячелетней истории культурной эволюции человека предшествовали миллионы лет эволюции генетической, и только в результате этого долгого естественного отбора зародилась сама возможность понимания. В эпоху цифровых технологий интеллектуальные операции, производимые нейросетью, также осуществляются без понимания их субъектом - искусственным интеллектом.

С другой стороны, вне зависимости от того, что понимание возникло после компетенции, культурная эволюция «дедарвинизируется». Она имеет внутреннюю логику и сегодня находится на таком уровне, что может стать причиной изменений компетенций человека, заданных природой. После того как наука открыла генный код, появилась возможность влиять на процесс биологической эволюции человека, руководствуясь интересами теоретической и инженерной науки. Чисто теоретически человек может задаться целью «разработать» индивидов так, чтобы они генетически соответствовали заранее определенному дизайну социума, например, вырастить таких индивидов, чтобы им было естественно и комфортно жить в Городе Солнца, описанном Томазо Кампанеллой, в тоталитарной системе, в условиях Марса и т.д. Пожалуй, только моральные ограничения могут сегодня остановить ученого, жаждущего проверить свои гипотезы путем экспериментом с геномом HomoSapience. Социум освобождает индивида от власти природы, изменяя бытие, которое, согласно диалектическому материализму, определяет сознание.

Итак, возможно разное понимание свободы личности, что фиксируется и в некоторых энциклопедиях. Свободе дается двойное определение: «1) как возможность индивида самому определять свои жизненные цели и нести личную ответственность за результаты своей деятельности; 2) как возможность действовать в направлении цели, поставленной коллективом или обществом» [38]. Марксиситская теория исходит из понимания социальных отношений как базиса, и, следовательно, свободу понимают, как свободу действовать в соответствии с целями социума.

Понятно, что эта дихотомия проявляется и в разности подходов к структуре личности: в одном случае, «базисом» считается сокрытая сторона личности, в другом – ее социальная сторона. Если генетика индивида, проявленная в его индивидуальности, в его способностях и талантах, конституирует его социальную идентификацию, то свобода личности проявляется как осознание своей природы и раскрытие ее в социальных отношениях, которые могут этому противостоять, не учитывая индивидуальных особенностей личности. Если же «базисом» являются социальные отношения, то свобода индивида проявляется как творческое переосмысление познанной исторической необходимости. Результатом такого переосмысления становится расширение индивидом самой социальной среды в соответствии с целями социума. Такой процесс творческого переосмысления есть *отражение индивидуальным сознанием системы социальных отношений*, т.е. отражение, опосредованное личным опытом, и личными качествами индивида. Это отражение есть выход субъекта за пределы социальных отношений, поскольку только так можно рассмотреть их *объективно* во всей совокупности. Объективность в этом случае не означает избавления от всякой субъективности. Наоборот, только в субъективном сознании действующего индивида и может отразиться совокупность социальных отношений как внешний объект. Личность снова предстает здесь как пограничная структура, и снова раскрытие ее потенциала проявляется в

стремлении субъекта выйти за пределы всей совокупности социальных отношений, т.е. перейти на сокрытую сторону структуры личности.

Леонтьев А.Н. называл акты, совершенные субъектом из сокрытой стороны маски-личности «действием, судьба которого определяется не из наличной ситуации» [39]. Согласно его теории, личность «…не есть простое биологическое единство, это есть высшее единство, историческое (общественное) по своей природе. Это единство – личность – не дано изначально. Человек не родится в качестве личности. Личность человека возникает в ходе развития его жизни» [39, 195 с.]. Личность возникает в результате деятельности индивида в социальной среде, при этом Леонтьев А.Н. выделяет мотивы в качестве определяющих эту деятельность элементов. Мотивы он связывает с личностью, а не с индивидом. Личность определяют «не внутренние условия, взятые сами по себе, как и не внешние условия, как и не просто совокупность тех и других. Личность является тем процессом, который «соединит» их между собой». [39, 200 с.] Как видим, личность снова представляется как динамическая двухсторонняя структура. Процесс «соединения» двух сторон личности возможен благодаря иерархии мотивов, которыми руководствуется человек в своей деятельности. Этих мотивов много, они часто противоречат друг другу, приводят к конфликту, решение которого возможно лишь за пределами известных шаблонных стратегий. «Только идеальный мотив, т.е. мотив, лежащий вне векторов внешнего поля, способен подчинять себе действия с противоположно направленными внешними мотивами» [40].

Процесс индивидуального переосмысления социальных отношений означает не просто самопротивопоставление им индивида, но и отрицание их как неполноценных, т.е. не отвечающих поставленной и пока недостигнутой цели. Движение социума к цели означает смену социальной формации, трансформацию. Свобода индивида в таком акте трансценденции социума через его личность проявляется в сфере возможного, а не фактического. Об этом же говорит и Леонтьев А.Н., когда размышляет о великих личностях. Как отмечает его сын, Леонтьев Д.А., «именно в воображении, считает А.Н.Леонтьев, мы можем найти и выстроить то, что поможет нам овладеть своим собственным поведением. Психологические механизмы жизни-подвига надо искать в человеческом воображении, потому что подвиг определяется мотивом, который не находится во внешнем поле, и человек трансцендирует непосредственное поле, выходит в другой пласт реальности, что и позволяет ему действовать независимо по отношению к текущему внешнему полю» [41].

В стремлении индивида к поставленной социумом цели он целенаправленно отрицает фактические социальные отношения, измышляя, придумывая, новые возможные формы отношений, отвечающие этой цели. Сфера возможного, таким образом, есть сфера воображения, фантазии, творческого мышления, т.е. сфера индивидуального, субъективного. Как видим, индивид и при таком рассмотрении предстает не только как орган единого социального тела, но как его пограничная структура, включающая в себя сферу фактического (среда) и сферу возможного (воображение), которая представляет собой иной пласт

реальности. При этом личность раскрывается именно там, в этом ином пласте реальности, объективируясь из мира возможного в мир фактического.

Ильенков Э. указывает на двойственность личности, исходя из тезиса, что личность зарождается в социуме. Уж коль скоро источником этой пограничной структуры является вся совокупность социальных отношений, т.н. «ансамбль отношений», то и индивид должен представлять собой что-то вроде минимальной единицы этих самых отношений, т.е. такая единица, которая соотносится сама с собой. Ильенков Э. так описывает диалектику личности: «Личность не только существует, но и впервые рождается именно как «узелок», завязывающийся в сети взаимных отношений, которые возникают между индивидами в процессе коллективной деятельности (труда) по поводу вещей, созданных и создаваемых трудом. И мозг как орган, непосредственно реализующий личность, проявляет себя таковым лишь там, где он реально выполняет функцию управления «ансамблем» отношений человека к человеку, опосредствованных через созданные человеком для человека вещи, то есть там, где он превращается в орган отношений человека к человеку, или, другими словами, человека к самому себе. Личность и есть совокупность отношений человека к самому себе как к некоему «другому» – отношений «Я» к самому себе как к некоторому «НЕ-Я». Поэтому «телом» ее является не отдельное тело особи вида «homo sapiens», а по меньшей мере два таких тела – «Я» и «ТЫ», объединенных как бы в одно тело социально-человеческими узами, отношениями, взаимоотношениями» [36, 329 с.].

Личность представлена Ильенковым Э. как нераздельная дуальность социума и индивида, это деятельность, которая всегда сопровождается оценкой себя по тем шкалам, которые приняты в окружающем социуме. Любое свое действие личность объясняет себе в рамках социального дискурса, т.е. она «примеряет» на все свои действия – даже спонтанные, бессознательные – некие роли, стратегии, возможные в данном социуме. Такое «примеривание» не соответствует объективной реальности изначально и неизменно, напротив, человек всегда оценивает себя не в полной мере, что побуждает его к поиску новых ролей для себя, в том числе и выходящих за рамки дискурса.

Конечно, такой интерес к самопознанию у человека может отсутствовать. Он может жить, не увлекаясь интроспекцией, и чувствовать себя полноценным членом социальной группы, проживая не «жизнь-подвиг», а простую жизнь члена общества, не трансцендируя за рамки дискурса. В этом случае личность не раскрывается, говорят марксисты, и оказывается отчужденной. Лучшим примером такого отчуждения может быть рабочий конвейерной линии при капитализме. Его жизнь посвящена труду, смысл которого задается другим индивидом, и конечный продукт этого труда также принадлежит не ему. Его жизнь проходит как бессмысленные операции, которые позволяют ему выживать и откладывать средства для приобретения артефактов, ценность которых также задается не им самим, а владельцами капитала и средств производства через рекламу.

Напротив, индивид, который сам является автором смыслов, описывающих его деятельность, раскрывается как личность. Так, Леонтьев А.Н. в метафорическом смысле говорил о «двух рождениях личности». Первый раз она рождается, «когда у ребенка проявляется в явных формах полимотивированность и соподчиненность его действий, … второй раз –когда возникает его сознательная личность» [42]. Второе рождение предполагает осознание себя в качестве автора смыслов, в результате чего «мировоззрение подростка становится индивидуальным, перестает совпадать со смысловым полем, в котором он сформировался» [42]. «Второе рождение» личности открывает субъекту новый топос, из которого он может по-своему осмыслять среду и себя в ней. Это топос возможного, топос воображения. Индивид воображает себя и социум вокруг себя, но, когда он пытается как субъект руководствоваться своим воображением в деятельности, он сталкивается с проблемой объективации возможного.

Воображаемое индивида должно пройти через призму социальных отношений, и не всегда это преломление происходит эффективно. В такой ситуации субъект находится за границей социума, но при этом не воспринимается другими индивидами как личность, скорее, как чудак. Непризнание личности происходит тогда, когда ее личные цели не соотносятся с целями коллектива. Или другой пример: действия подростка могут быть загадкой для него самого, но при этом оставаться очевидными для его родителей. Подросток учится действовать, опираясь на свои представления о мире, но эти представления сформированы узким кругом лиц и ситуаций. «Широту связей человека с миром» Леонтьев А.Н. считал одним из ключевых параметров личности [42]. Родители подростка, обладая бóльшим богатством и многообразием действительных отношений, включают в это многообразие действия подростка как давно известные. Другими словами, личности родителей ограничивают собой более широкую область социальных отношений, чем личность подростка.

Человек с наиболее широким кругозором в коллективе также будет восприниматься остальными индивидами группы как «выдающийся человек», т.е. как личность, ровно потому, что он способен сообщить им что-то новое, неизвестное остальным, при этом это «новое» для коллектива может быть совсем не новым для человечества в целом. Для коллектива такой индивид находится за пределами их социального опыта, и когда он делится своим более богатым опытом с коллективом, то он говорит с ними как бы из-за их собственных пределов. И именно в этом случае индивиды коллектива воспринимают личностью его – другого субъекта, находящегося за пределами социального опыта этого коллектива. (Естественно, что такое «назначение личностью» происходит только в том случае, если в этом коллективе есть практическая потребность в знаниях индивида, иначе слишком широкий кругозор может стать причиной его негативной идентификации. Известные дразнилки «ботан», «зубрила» в школьной неформальной среде тому пример). С точки зрения самой личности другие индивиды группы, которые не несут для него ничего нового,

личностями являются лишь потенциально. Он может управлять ими, развивая их, либо подавляя в своих интересах. Их попытки утвердить себя перед ним в качестве личности достигнут успеха только в том случае, если их опыт в данной или другой сфере окажется шире его собственного. Так рядовой сотрудник коллектива оказывается опытным рыбаком, и тогда на совместной рыбалке уже он будет выступать как личность. Таким образом, личность – это не совсем социальная идентичность, это скорее мера личного опыта, личных знаний, личных способностей, которая с увеличением выносит субъекта все дальше за пределы социального дискурса группы, как бы мала, или велика она не была.

Наше представление о личности как о пограничной структуре, позволяет, как мы только что увидели, включить в него и представление о личности как о великом человеке, и как о человеке, обладающем выдающимися способностями, или знаниями в данном коллективе, и просто как о потенциальной возможности любого социализированного индивида. Хамидов А.А. в своем анализе личности считает возможным называть личностью индивида только в первом случае, т.е. когда он привносит что-то принципиально новое для всего человечества. Оставшиеся два случая он рассматривает как нижестоящие ступени – индивидность и индивидуальность, - ведущие к раскрытию личности. «Человек как индивид есть такое особенное, в котором превалирует момент абстрактной всеобщности… Индивид поэтому характеризуется формулой «как всé». Человек как индивидуальность есть такое особенное, в котором доминирует элемент абстрактной единичности: его отличие от других (в пределе – от всех, т. е. уникальность) как раз и является конститутивным его атрибутом. … Индивидуальность цепко держится за свою уникальность, в чём бы она ни состояла, и даже культивирует её. Человек же как личность есть такое особенное, в котором основанием и конститутивным моментом является конкретная всеобщность. Он не замкнут ни на тождественное с другими, ни на отличное от них. В литературе личность нередко отождествляется с индивидуальностью. Это, разумеется, заблуждение. В индивидуальности снята индивидность. Последняя может быть, как положительной, так и отрицательной… Личность тоже неповторима. Всё дело в сущности этой неповторимости. «Неповторимость подлинной личности, – пишет Э. В. Ильенков, – состоит именно в том, что она по-своему открывает нечто новое для всех, лучше других и полнее других, выражая “суть” всех других людей, своими делами раздвигая рамки наличных возможностей, открывая для всех то, чего они ещё не знают, не умеют, не понимают»« [43, 69-70 сс.].

Действительно, однозначности в понимании феномена личности нет. То, что одни считают проявлением личности, Хамидов А.А. называет индивидуальностью, и в этом есть своя логика. Однако, наше понимание личности как пограничной структуры не противоречит ей. Мы так же выделяем три случая раскрытия личности – на уровне индивида, на уровне коллектива и на уровне всего человеческого социума. В каждом из этих случаев личность раскрывается одним и тем же способом – «своими делами раздвигая рамки наличных возможностей, открывая для всех то, чего они ещё не знают, не умеют,

не понимают», вопрос стоит лишь о том, как широк круг этих «всех». Наш подход к личности является историко-антропологическим, что, как мы покажем в следующих частях, оправдывается объектом и предметом исследования. Поэтому в своем определении мы стремимся к максимально широкому определению феномена, что. Однако, как мы только что показали на примере, не противоречит другим подходам, а просто представляет иную перспективу и способ описания феномена.

Личность также проявляет себя как двухсторонняя структура процесса, направленного от воображения индивида в социум. Способность сообщать новое является основополагающим качеством для личности. Великие личности исторического масштаба сообщают миру такое новое, которое оказывает влияние на все человечество, даже спустя поколения. Это люди, сумевшие *предельно* переосмыслить социальные отношения, предложив новый принцип этих отношений. Менделеев, предложив периодическую систему химических элементов, дал возможность предсказывать существование неизвестных науке химических элементов. Суворов ввел в военное дело новые принципы, отказавшись от устаревающей кордонной стратегии и линейной тактики, а также разработал лучшую систему обучения бойцов. Пушкин сумел продемонстрировать ранее недостижимые возможности русского поэтического языка, воплотил художественные образы, ставшие основой дальнейшего развития русской художественной словесности. Великие личности *определяют* социум, сами являясь таким пределом.

Однако, даже рассматривая личность «великого человека» или «видного представителя», следует признать, что «выбор» исторической необходимостью того или иного индивида как персонификации осуществляется не совсем случайно. Человек без талантов и устремлений не сумеет стать личностью, отражающей потребности «ансамбля социальных отношений». Человек должен обладать не только соответствующим воспитанием, но генетической способностью, и речь идет не о простом наличии мозга или физического тела, а об индивидуальных чертах личности. Великие личности индивидуальны, и нет оснований утверждать, что эта индивидуальность не играет роли в становлении личности. Именно особенность, индивидуальность, талант, способности, переданные индивиду с генами, играют роль в том, что при равных условиях один человек станет личностью, а другой – нет. Не каждый человек способен стать великим поэтом, или гениальным политиком, несмотря на огромное количество выпускников филологических и политологических факультетов. С другой стороны, как бы остро не стояла проблема социальных отношений в XIX веке, стихи Александра Пушкина рождены не только ей, а картины Ван Гога при его жизни не считались гениальными, т.е. они вообще не соответствовали целям социума в то время. Дар, талант человека позволяют индивиду уходить за границы социума так далеко, что они «опережают время», проявляя так свою свободу.

Как показал наш анализ, вне зависимости от подхода, личность всегда представляет собой одну и ту же пограничную структуру среды социальных

отношений. Это двухсторонняя структура есть *структура процесса*, который можно описать как объективация сокрытого в среду через социальную идентификацию индивида. Личность как индивид – это энергетическая единица социальной системы, которая развивает и трансформирует ее. Для такой трансформации требуется выход субъекта за границу социального дискурса, именно поэтому мы говорим о необходимом расположении субъекта на сокрытой стороне личности для ее раскрытия. Поскольку среда социальных отношений отражает принцип реальности, она может также называться сферой необходимого, или *пространством закона*. Это пространство имеет периферией *сферу, или пространство возможного* – область воображения, фантазии, воспоминаний.

Среди ключевых казахстанских философов второй половины XX - начала XXI века, чьи работы в значительной степени были сфокусированы на проблеме личности в условиях советской и постсоветской реальности можем опираться на труды Абдильдина Ж.М., Абишевой К.А., Капышева А.Б., Колчигина С.Ю., Соловьевой Г.Г., Нысанбаева А.Н. Их подход к проблеме личности не был единым, но в целом он развивался в рамках марксистской, гуманистической и историко-философской традиции, с постепенным смещением к вопросам национального самосознания и духовного возрождения в постсоветский период.

Их работы формировались в полемике с догматическим советским марксизмом и были направлены на его «гуманизацию», на возвращение в философию проблемы конкретного человека, его сознания и нравственности. Диалектика общего и отдельного; сущность и существование человека; проблема отчуждения; свобода и ответственность; нравственность и моральный выбор; историческая судьба народа и место в ней личности были основными темами их исследований. Опираясь на марксистскую диалектику, они также широко привлекали идеи из истории мировой философии и современной им западной мысли (экзистенциализм, персонализм).

Центральное место в творчестве Абдильдина Ж. М. занимала диалектика. Он исследовал личность через призму взаимосвязи единичного, особенного и всеобщего. Личность для него – это не изолированный индивид, а единство биологического и социального, индивидуального и родового. Сущность человека раскрывается в его деятельности и общественных отношениях. Он подчеркивал роль логического, рационального начала в становлении личности.

Абишев К. А. известен как специалист по истории казахской философии и культуры. Его вклад в проблему личности опосредован. Через анализ творчества Абая, Ч. Валиханова и других он раскрывал становление национального самосознания и идеал духовно развитой, просвещенной личности (Қазақтың зиялы қауымы) в казахской мысли. Личность у него предстает как носитель национальной культуры и традиций. Капышев А. Б. является крупным специалистом в области этики и эстетики. Исследовал личность с точки зрения нравственного и эстетического идеала. Его работы посвящены проблемам морального выбора, долга, совести, смысла жизни. Для него полноценная личность – это личность нравственная, руководствующаяся не

только личной выгодой, но и универсальными моральными принципами. Колчигин С. Ю. специализируется на социальной философии и философских проблемах политики. Анализировал личность в контексте общественных отношений, идеологии и власти. Его интересовало, как макросоциальные процессы (модернизация, глобализация, построение государства) влияют на становление и свободу индивида, как личность функционирует в политическом пространстве. Соловьева Г. Г. известна работами в области философской антропологии и культурологии. Исследует личность как культурно-исторический и экзистенциальный феномен. Ее работы ближе к традициям западной гуманистической мысли. Она рассматривает проблемы внутреннего мира человека, свободы воли, поиска идентичности в современном мире, диалога культур. Нысанбаев А. Н. - один из самых влиятельных казахстанских философов, работавший на стыке истории философии, диалектики и проблем современности. Подчеркивал гуманистический потенциал диалектики для понимания человека. Анализировал личность в условиях научно-технического прогресса и глобальных вызовов. Для него было важно понять, как сохранить человеческое в человеке, его духовность и нравственность, в меняющемся мире. В постсоветское время активно занимался проблемами духовного возрождения Казахстана, где личность рассматривалась как активный субъект этого процесса.

Для этой плеяды казахстанских философов личность – это не абстракция, а конкретный человек, чье становление происходит в точке пересечения нескольких факторов: Универсальных (общечеловеческие ценности, законы диалектики); Социально-исторических (советская и постсоветская реальность); Национально-культурных (традиции казахской духовности и просветительства); Нравственно-этических (проблема выбора, ответственности и смысла жизни). Их работы заложили фундамент для современного философского дискурса о человеке в Казахстане, пытаясь преодолеть узкие рамки идеологии и выйти к общечеловеческим и экзистенциальным вопросам бытия личности.

2 ЛИЧНОСТЬ И ТВОРЧЕСТВО: ФИЛОСОФСКО-МИРОВОЗЗРЕНЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

2.1 Проблема личности в современном философском дискурсе

Интерес к феномену личности начинает проявляться с Нового времени и растет по мере развития науки и капиталистического способа производства. Однако, единого общего определения личности выработано так и не было. Уже в 1937 г. американский психолог, разработчик теории черт личности Г. Олпорт классифицировал около пятидесяти определений личности, уже имевших место в то время. Стараясь выделить лучшее из этого списка, он, в конечном итоге, приходит к собственной дефиниции личности, которая получает такую формулировку: «то, чем в реальности является человек» [44, 6 с.]. Личность настолько индивидуальна и многогранна, что даже в рамках одного подхода есть различия в понимании отдельных ее аспектов. Согласно логическому закону, чем шире объем понятия, тем беднее оно по содержанию, т.е. тем меньше в нем существенных отличительных признаков. Таким образом, психологические теории личности вынужденно описывают этот феномен, ограничиваясь той проблемой, которую эта теория призвана решить. Существует целый ряд психологических теорий личности: психодинамическая (З.Фрейд), индивидуальная (А.Адлер), аналитическая (К.Г.Юнг), эго-теория (Э.Эриксон), гуманистическая (Э.Фромм), социокультурная (К.Хорни), диспозициональная (Г.Олпорт), когнитивная (Дж.Келли) и т.д.

Как показывают Л. Хьелл и Д. Зиглер [45], все они основаны на ряде философских предпосылок, неких аксиоматических представлений о природе человека, которыми и руководствуются исследователи при построении этих теорий, при этом аксиомы эти могут быть полярными у разных исследователей. Хьелл и Зиглер выделяют девять дихотомий, через которые можно описать все разнообразие подходов к личности:

1. *«Свобода – Детерминизм*. В какой степени участвует субъективно переживаемое чувство свободы в принятии решений конкретными людьми? До каких пределов их поведение детерминировано факторами, которые частично или полностью находятся за пределами осознания? Если теоретик личности допускает, что люди обладают подлинной свободой выбора, это окажет существенное воздействие на его теорию. Вероятнее всего этот автор сформулирует теорию, в которой люди рассматриваются изначально ответственными за собственные действия и, по крайней мере, в некоторой степени способными преодолевать влияние различных факторов своего окружения. С другой стороны, если персонолог склоняется к детерминизму, в его теории поведение человека будет описано как контролируемое теми или иными факторами. В этом случае на ученого будет возложена задача точного определения упомянутых факторов, и ее решению будет посвящена значительная часть теории. Детерминистски ориентированные теории личности заметно различаются в объяснении природы факторов, влияющих на поведение.

2. *Рациональность – Иррациональность*. Являются ли люди по своей сути рациональными существами, чье поведение направляется рассуждениями, или ими управляют иррациональные силы? Например, Келли в своей теории личности сделал акцент на рациональных процессах в функционировании людей. Он предполагал, что каждая личность – это «ученый», исследователь, и интеллектуальные процессы имеют первостепенное значение для понимания поведения человека. Полную противоположность представляет теория Фрейда, основная доктрина которой сводится к тому, что психические процессы по своей сути неосознаваемы.

3. *Холизм – Элементализм*. Сторонники холистического положения утверждают: человеческая природа такова, что поведение можно объяснить только путем изучения индивида как единого целого. Элементалистическая позиция, наоборот, предполагает, что природа человека и поведение как ее результат могут быть объяснены только путем исследования каждого фундаментального аспекта поведения отдельно, независимо от остальных.

4. *Конституционализм - Инвайронментализм*. Теоретик, склоняющийся к конституционализму, будет вероятнее всего рассматривать личность человека как продукт внутренних физических сил, а не как результат влияния внешних факторов (например, Джейн и Джон очень агрессивны, потому что у них сильное ид или потому что агрессия – наследуемая черта). Напротив, теоретик, придерживающийся инвайронментализма, будет рассматривать природу человека как в гораздо большей степени подвластную прихотям окружающей среды (например, Джейн и Джон очень агрессивны, потому что таким был их прошлый опыт научения – по существу, их сделало такими окружение).

5. *Изменяемость – Неизменность*. До каких пределов индивидуум способен фундаментально меняться на протяжении жизни? Насколько действительно может изменяться основной склад личности? Является ли глубинное изменение необходимым компонентом эволюции или развития личности? Являются ли поверхностные изменения, которые мы наблюдаем у себя и других людей, только внешними, в то время как лежащая в основе поведения структура личности остается стабильной и незатронутой изменениями? Положение изменяемости-неизменности выливается в вопрос: сколько фундаментальных изменений может претерпеть личность в течение жизни? Даже в русле одной и той же широкой традиции в персонологии можно обнаружить разногласия между учеными по этой проблеме. Например, и Фрейд и Эриксон, представляющие психодинамическую традицию в теории личности, основательно расходятся по этому основному положению. Эриксон допускал изменяемость личности гораздо в большей степени, чем Фрейд.

6. *Субъективность - Объективность.* Верно ли то, что люди живут в сугубо личном, субъективном мире опыта, и этот мир оказывает решающее влияние на их поведение? Или на их поведение влияют прежде всего, если не исключительно, внешние, объективные факторы? Персонологи занимают различные позиции по отношению к этому положению, что отчетливо видно в их теориях. Основная причина столь острых расхождений кроется, возможно, в

философских расхождениях между бихевиоризмом и феноменологией в современной психологии.

7. *Проактивность - Реактивность*. Где следует, искать истинные причины поведения человека? Порождают ли его внутренние факторы, или оно представляет собой просто серию ответов на внешние стимулы? Суть проактивного взгляда выражена в убеждении, что истоки всех форм поведения находятся внутри самой личности. Люди скорее совершают поступки и действуют, чем реагируют. Персонологи, принявшие положение проактивности, твердо верят, что поведение человека обусловлено внутренними факторами. Маслоу выразил проактивный взгляд на человека следующим образом: «Будущее человека находится внутри него, и оно в данный конкретный момент динамически активно» (46, 59 с.). Персонологи, занимающие позицию проактивности, формулируют теоретические концепции с целью объяснения того, каким образом люди инициируют свои поступки. С позиций реактивности поведение интерпретируется в основном как реакция на стимулы из внешнего мира. Действительные причины поведения рассматриваются в этом случае в качестве исключительно внешних по отношению к субъекту. Положение реактивности ясно выразил Скиннер: «Не суть важно, что происходит внутри тела человека; независимо от того, насколько полно мы знаем это, мы сможем объяснить поведение человека» (47, 18 с.). Персонологи реактивной ориентации особенно высоко ценят концепции, в которых отражены взаимосвязи типа стимул–ответ и/или поведение–окружающая среда. Они полагают, что истоки поведения человека лежат в окружающей среде, в которой это поведение проявляется.

8. *Гомеостаз - Гетеростаз*. Движет ли индивидуумом прежде всего (или исключительно) необходимость уменьшения напряжения и сохранения состояния внутреннего равновесия (гомеостаз)? Или основная его мотивация направлена на развитие, поиск новых стимулов и самореализацию (гетеростаз)? Персонологи, придерживающиеся разных точек зрения по этому вопросу, высказывают диаметрально противоположные взгляды на мотивационный фундамент поведения.

9. *Познаваемость - Непознаваемость*. Является ли человек в конечном счете полностью познаваемым наукой или в его природе есть нечто, превосходящее потенциал научного познания? Очевидно, что в настоящее время персонологи не знают о человеке всего, и вопрос состоит только в том, смогут ли они достичь этого когда-нибудь в будущем. Джон Б. Уотсон исторически олицетворяет собой познаваемость как философское положение» [45, 27-33 с.].

Противоречивость подходов говорит о противоречивости исследуемого феномена, и это представляет определенную сложность в осмыслении личности как психологического понятия. Однако, исторический его анализ, как показывает целый ряд исследователей (Лосев А.Ф., Тахо-Годи А.А., Кон И.С. и другие), говорит о том, что личность в нашем обыденном ненаучном понимании - как социальный индивидум, обладающий неким внутренним миром, требующим выражения, самоактуализации в мире внешнем, - существовал не всегда.

Например, в период античности человек не воспринимал ни себя, ни другого человека как личность в нашем привычном понимании. Лосев А.Ф. отмечает, что «…у Платона «душа» не обладает никаким личностным содержанием (по-гречески даже нет такого термина «личность»), а в ней важно только самодвижение, вечное самодвижение» [48, 344 с.]. Гомеровские описания богов и героев так же не содержат никакого личностного содержания. Боги представляют собой персонификацию *безличных природных сил*, не обладающих собственной внутренней жизнью, или психическим единством. «Так, к имени Зевса всегда присоединяется эпитет, указывающий ту или иную из его функций, вне которых он просто не существует (Zeus Bronton заключен в молнии. Zeus Ombrios – в оплодотворяющей воде, Zeus Chtonios – в земле, Zeus Basileus присутствует в лице царя, Gamelios руководит браками, Xenios провожает путника в дом, Ktesios охраняет имущество и т. п.)» [49, 146 с.] О героях также правильнее говорить, что они создаются подвигом, а не совершают его. «Мифы и легенды никогда не рассказывают об этих подвигах с точки зрения самого героя как деятеля: как он задумывает подвиг, что он переживает в момент и после его совершения и т. д. Да и сам подвиг не является в полной мере личной заслугой героя, ибо всегда совершается при помощи каких-то внешних божественных сил» [49, 148 с.] Безусловно, это не означает, что герои и боги не обладают индивидуальностью, однако, исследователи фиксируют, например, в описании людей у Гомера «резкое преобладание… общих черт над индивидуальными и физических над психическими» [49, 148 с.]. Древнегреческая культура телесна, а не психологична. Если «для нас действие совершенно естественно предполагает деятеля, а деятель означает лицо; деятель находится некоторым образом вне действия; качество деятеля – важный атрибут лица, и наоборот. Древнегреческая, равно как и древнеиндийская, мысль не всегда рассматривает действие и деятеля таким образом; их интересует действие как таковое, его моральное и метафизическое оправдание; они не склонны индивидуализировать деятеля, считая его находящимся «внутри» действия» [49, 149 с.].

Например, ремесленник, создающий амфору – не есть автор своего произведения: он лишь соучастник процесса становления в материи вечной формы. Внутренние (по нашему сегодняшнему представлению) процессы - эмоции и мышление - не воспринимались таковыми. «В древнегреческом языке нет эквивалента современных понятий «воля» или «личность» как индивидуального и целостного субъекта деятельности. В старом философско-лингвистическом споре о том, какое выражение точнее - «ядумаю» (подчеркивающее активность, субъектность процесса мышления) или «мне думается» (подчеркивающее его непроизвольность), античность явно воплощает пассивное начало» [49, 147-148 с.]. Даже тело человека в те времена не воспринималось как форма единства некоей отдельной личности [50, 365 с.].

Материальность и отсутствие единства психики человека можно обнаружить и в Древнем Египте, где считалось, что душа человека представляет собой материальную субстанцию, при этом душ у человека было несколько.

«Египтологи насчитывают девять субстанциональных составляющих, относящихся как к душе человека, так и к нему в целом (Кхат, Ка, Ба, Аб, Кхаиб, Кху, Секхем, Рен и Саху)» [51, 49 с.]. Во многом это объясняется тем, что жизнь человека зависела от общества и как самостоятельная единица он ничего из себя не представлял. Реальной жизнеспособной «единицей» была община, племя, семья, т.е. сознание человека было партикуляристским, он не мыслил себя вне общества, а полагал себя только ее частью, и воспринимал себя через отношения с другими членами группы. «Племя оставалось для человека границей как по отношению к иноплеменнику, так и по отношению к самому себе: племя, род и их учреждения были священны и неприкосновенны, были той данной от природы высшей властью, которой отдельная личность оставалась безусловно подчиненной в своих чувствах, мыслях и поступках» [49, 147-126 с.].

Однако, этимологически «личность» в европейских языках (person (англ.), personne (фр.), personalità (итал.), personalidad (исп.)), исходит из древнегреческого языка и древнегреческой эпохи. Словомprosopon, обозначалась театральная маска, которую надевали во время мистерий и театральных представлений. Именно этот терминстал постепенно наполняться «человеческим» содержанием, и как мы увидим далее, при смене значений структура этого понятия будет сохраняться. Маска использовалась для обозначения неких безличных сил природы, легендарных героев и царей, давно ушедших в мир мертвых. Будучи единой вещью, она имеет две стороны – внешнюю, обращенную к зрителям, и внутреннюю, сокрытую от них. Истинное лицо актера в маске остается неизвестным и неважным в контексте ритуального, или театрального действия. Актер скрывает себя, за маской, не только для зрителей, но и для себя самого. Играя роль, он действует и говорит не так, как это свойственно ему, но так, как свойственно его персонажу. Таким образом, внешняя сторона маски представляет собой ожидания зрителей и определяет игру актера. Сокрытая же сторона маски служит ширмой, границей, за которой находится реальный субъект, чья природа не соответствует природе его персонажа, например, женские роли играли мужчины. *Итак, prosopon представляет собой двустороннее единство, одна из сторон которого обращена к зрителям, к обществу, к социуму, а другая - к субъекту, истинная природа которого остается сокрытой*.

Пока эта структура не имеет отношения к социальному индивиду, поскольку в примитивных обществах он еще не сформировался. Даже в современных примитивных общинах психологи фиксируют эту особенность. В пример модно привести исследования советского психолога А. Р. Лурия, которое он проводил в отдаленных районах Узбекистана в начале 30-х годов. Он попросил крестьян описать свой характер, их отличительные особенности, положительные черты и недостатки. «Как и предполагалось, характер ответов на эти вопросы зависел от уровня образования и сложности социальных связей людей. Неграмотные дехкане из отдаленных кишлаков зачастую не могли даже понять поставленную перед ними задачу. Самоописание они нередко подменяли описанием конкретных материальных фактов своей жизни (например, в качестве

«своего недостатка» называли «плохих соседей»). Характеристика других людей давалась им значительно легче, чем самохарактеристика. Говоря о себе, они часто ссылались на мнения окружающих; характеристика внутренних свойств обычно заменялась описанием конкретных форм «внешнего» поведения. «Неизвестном этапе социального развития анализ своих собственных, индивидуальных особенностей нередко заменялся анализом группового поведения и личное «я» заменялось нередко общим «мы», принимавшим форму оценки поведения или эффективности группы, в которую входил испытуемый...» [49, 127 с.].

Однако, нельзя сказать, что в Древней Греции совершенно отсутствовало любое личностное наполнение. Опираясь на множественные исследования, можно с уверенностью говорить об отсутствии личности в нашем сегодняшнем понимании, возникшем в результате вековой эволюции. Как отмечают Гура В. А. и Пазухина О. Р., «личность в широком смысле (не оценочном или конкретно-историческом смысле) присутствует в истории всегда – как социальный тип человека, порождаемый определенным обществом, как совокупность общественно-необходимых черт, культивируемых социумом, как индивидуальное воплощение общества. … Развитость личностного начала – это степень индивидуализации общественного в отдельном человеке, отделенности его от социального поля, возрастание роли самостоятельной внутренней мотивации, стимулируемой самим обществом. В этом смысле Древняя Греция задала именно такой вектор исторического развития, и для нас несомненно движение всей греческой культуры в этом направлении» [52, 93 с.]. Причиной возникновения такого вектора является демократические принципы управления, принятые в полисах Древней Греции с реформами Солона, а затем и Клисфена В VI в до н.э.

Для древневосточных цивилизаций характерна крайний приоритет интересов государства над индивидом, что объяснялось «характером общественного производства, необходимостью мобилизации всех человеческих сил на строительство оросительных систем, защитных сооружений и т. п» [52, 91 с.]. Льюис Мамфорд описывает древневосточное общество как человеческую мегамашину, представляющую собой «незримое сооружение, состоявшее из живых, но пассивных человеческих деталей, каждой из которых предписывалась особая обязанность, роль и задача, чтобы вся громада коллективной организации производила огромный объем работы и воплощала в жизнь великие замыслы» [53, 250 с.]. Эффективность этой мегамашины служила оправданием ее существования, но принцип управления основывался на вере в существование некоей высшей силы, воля которой и является главным источником энергии и телеологическим принципом этой мегамашины. По сути, царская власть воспринималась не иначе как «снизошедшая с небес». Это была теократия: правитель лишь представлял горний мир, как персонаж компьютерной игры представляет в виртуальной реальности игрока, управляющего мышкой. Египтяне даже видели лицо этого игрока - оно каждый день появлялось на небесном своде, который, подобно дисплею, отделял реальность земную, от

реальности божественной. Эта высшая сила и являлась, по сути, единственной творящей личностью в картине мира человека Древнего Востока. Однако, и тут можно говорить о наличии личностных черт в сохранившихся некоторых письменных источниках. «Исследователи месопотамской литературы отмечают в ней нарастание психологизма, т. е. более или менее развернутых психологических вставок, в которых автор высказывал свое личное суждение о происходящих событиях. И хотя в целом месопотамская литература оставалась анонимной, всё чаще наблюдается указание на авторство. Увеличивается частота употребления личных местоимений, чаще делается вывод о возможности той или иной линии поведения. Библейский пророк Иеремия не только говорит от своего имени, но и дает оценку своей несчастной жизни: «Проклят день, в который я родился» (Иер. 20; 14)» [52, 91 с.].

Однако, эти тенденции не получили такого развития как в Древней Греции, и именно она позднее, с военными походами Александра Македонского, становится истоком нового представления о месте человека в обществе. С другой стороны, эти походы оказали влияние и на эллинистический мир. «Поход на Восток вызвал мощную обратную волну ориентализации, которая сначала накрыла эллинистический, а затем и римский мир. Греческая культура в этих условиях утрачивает свои специфические черты, насыщаясь восточными идеями и образами. Это выразилось и в переосмыслении классической философской онтологии, когда в период позднего эллинизма в синкретических учениях появляются идеи о том, что мировое начало имеет личностные черты. По мнению А.Ф. Лосева, эти учения противоречили классической античной философской традиции, поскольку были «отравлены… интуициями личности…» [52, 95 с.].

Неслучайным оказывается тот факт, что со сменой эпох и общества имя, которым обозначали внешний объект – prosopon - стало обозначать социального индивида. Говоря о личности, мы должны учитывать, что мы говорим не столько об объективной природе человека, сколько об архетипе, который может проектироваться как на человека, так и на неживые объекты. Социум менялся так, что в какой-то момент структура маски-prosopon стала наилучшим образом описывать представления об индивидах, этот социум составляющих.

В латинский язык prosopon перешел как persona. Этим термином стали обозначать юридическую роль и социальную функцию человека [49, 118 с.]. Теперь это был символ некоторой функции присутствия активного субъекта социальных взаимодействий официального уровня. Он не описывал природу человека, являясь по сути не определением, а тем, что Фома Аквинский называл «суппозитом». Суппозит можно истолковать как непрямую предикацию, или указывающее обозначение. «…Вопрос «что?» иногда задают относительно природы, которую обозначает определение: например, когда спрашивают: «Что есть человек?», и отвечают: «Разумное смертное животное». А иногда это спрашивают о суппозите: например, когда спрашивают: «Что плавает в море?», и отвечают «Рыба»« [54, 390 с.]. В этой непрямой предикации улавливается единство семантики prosopon и persona.

С развитием христианства, persona стало означать также личные качества Бога. Это время монотеизма, когда получают свое развитие «универсально значимые надгрупповые ценности» [49, 159 с.], которые требуют от человека рефлексии собственных поступков, мыслей, ощущений и прочее, другими словами – это время формирования внутреннего содержания человеческой личности. Возникает и развивается новый моральный принцип, согласно которому индивид принимает на себя ответственность не перед социумом, неотъемлемой частью которого он ранее являлся, а перед высшим разумом, который проявляет себя через дух, а не через букву. (Сравни: «Но тот Иудей, кто внутренне таков, и то обрезание, которое в сердце, по духу, а не по букве: ему и похвала не от людей, но от Бога (Рим. 2:29))

Кон И. С. говорит о культуре античности как о «культуре стыда» [49, 159 с.], понимая под этим определением общество, в котором индивид не сам оценивает свои действия, а делегирует это право «своим», социальной группе, с которой он себя ассоциирует. Если страх является биологическим регулятором деятельности человека (как и животного), а стыд – социальным, то чувство вины – есть пример саморегуляции, поскольку оно «является внутренним и субъективным, означая суд человека над самим собой. Виновным может быть только тот, кто осознает себя субъектом деятельности, и только в пределах своей реальной ответственности». [49, 158 с.] Возникновение монотеистических религий, в которых человек несет персональную ответственность перед высшим разумом, создало условия для формирования общества, основанного не на страхе, или стыде, а на чувстве вины перед высшими ценностями, которые представляла идея бога, на чувстве долга перед высшим «Я».

Неотвратимость ответа перед богом после окончания земного пути побуждает человека к переосмыслению своего места в социуме и в мире, созданном Богом. Уже в период апологетики можно отметить эти изменения в понимании своего «я». Речь, конечно же, об «Исповеди» Августина Блаженного, в котором впервые с такой силой проявляется понимание личной ответственности за свои действия. Это первая встреча человека с самим собой, как с субъектом собственных действий, виновным во всех своих грехах. «Ты поставил меня лицом к лицу со мной, чтобы видел я свой позор и грязь, свое убожество, свои лишаи и язвы. И я увидел и ужаснулся, и некуда было бежать от себя. Я пытался отвести от себя взор свой, … и Ты вновь ставил меня передо мной и заставлял, не отрываясь, смотреть на себя: погляди на неправду свою и возненавидь ее. Я давно уже знал ее, но притворялся незнающим, скрывал это знание и старался забыть о нем» [55, 115 с.]. При этом Августин принимает за «свое» только греховные дела, вызванные его заблуждениями и злой волей, тогда «автором» всех благих начинаний выступает Бог. То, что сегодня мы называем внутренним миром человека, всредние века было горизонтом, отделяющим и одновременно соединяющим человека с Богом. В контексте намеченной нами структуры маски-личности это означает, что весь мир становится театром, однако, за всеми многочисленными масками скрывается один и тот же актер, в качестве которого выступает Бог. Христос, будучи воплощением Бога на земле

становится идеалом, к которому стремится каждый человек. Представление о том, что Бог внутри человека руководит им посредством видений, озарений, голоса совести сказывается и на картине мира. Мир воспринимался средневековым человеком как нечто неистинное, несовершенное. С грехопадением Адама, природа человека потеряла свое первозданное естество и стала ущербной, неполноценной. Соответственно, окружающий мир тоже был лишь временным пристанищем вечной души перед вхождением в мир истинный. Человек как бы пребывал в виртуальном пространстве и действовал как виртуальный персонаж, который позабыл, что на нем надет шлем виртуальной реальности, что его руки и самое тело, осматриваемое через этот шлем, выглядят иначе, и лишь благодаря неким знакам, транслируемым истинным миром в мир виртуальный, он догадывается о своей истинной природе, скрывающейся не в этом мире, который он видит глазами, а внутри него самого, в его «внутреннем человеке», за которым, в свою очередь, скрывается сам Бог. Интроспекция поэтому становится единственным верным методом познания истинной реальности, лежащей за пределами сотворенного мира. Личность человека становится краем этого «виртуального» мира и воротами в высшую сферу бытия.

У более поздних авторов термин persona относится напрямую к Богу. Например, Фома Аквинский в XIII веке пишет, что «имя «лицо» (persona) обозначает то, что является наиболее совершенным во всей природе, т.е. самостоятельно существующее в разумной природе» [55, 385 с.]. Бог-творец, создавший из ничего мир, в котором и пребывает человек, являлся, с точки зрения средневековых мыслителей единственным автором и лицом, ответственным за все происходящее. Обращение Августина к себе продиктовано во многом его представлением о том, что именно там, в глубинах человеческого «Я» и находится Бог, познание которого означает познание истины. «…Вне себя не выходи, а сосредоточься в самом себе, ибо истина живет во внутреннем человеке, найдешь свою природу изменчивой – стань выше самого себя…» [56, 488 с.].

Говорить о присутствии в «Исповеди» Августина внутреннего мира можно, основываясь на его понимании времени, которое есть субъективно переживаемое время. Он не пишет о времени так, как делают его современники и последователи, как о некоей внеположной абстрактной протяженности. Он говорит о прошлом как о воспоминаниях, а о будущем, как о надежде или ожидании. «Схоласты писали о разновеликих долях времени, таких, как «век», «год», «день», «час», «минута», «секунда», «атом» ... Сознавали быстротечность времени и сетовали на его невозвратность. Но на протяжении Средневековья никто после Августина не возвысился до столь же глубокого понимания времени – основы и содержания психической жизни индивида,» - пишет Гуревич А.Я. [57, 235 с.]. Однако, нельзя сказать, что ошибались и схоласты, поскольку наряду со временем субъективно переживаемым, есть и время объективное, т.е. время материальных объектов, которое измеряется неким стандартом времени – секундой, минутой и т.д. Можно сказать, что с развитием социума, состоящего из индивидов, обладающих внутренним миром, возникает новый вид

темпоральности – субъективный. Если Бог остается неизменным и вечным, а мир вещей обладает свойством монотонной и необратимой длительности, то субъективная темпоральность вариативна, благодаря воображению, обратима, благодаря памяти, и немонотонна в силу эмоциональности человека.

Разговор человека с Богом подразумевал некоторое отдаление от окружающего социума, и сам социум преображался в результате такого стремления индивидов, его составляющих, к отдалению и уединению. Однако, persona имеет и другую сторону, обращенную к обществу. Средневековый человек рождался с предзаданной сословным принципом социальной ролью, и, как правило, проживал всю жизнь, от этой «роли» не отступая.

Г. Миш говорит о «морфологической индивидуации», которая была характерна средневековой личности, и которая затем в период Возрождения сменилась на «органическую индивидуальность». Первый вид индивидуации подчиняет «…неповторимо индивидуальное типическому, феодально-сословному, и потому решающие ее проявления ориентированы на предзаданные и как бы вне нее находящиеся воззрения и формы» [57, 287 с.]. А второй вид индивидуации – органической – отличается тем, что «центр ее заключен в ней самой» [57]. В эпоху ренессанса завершается формирование личности «как terminus médius, связующий социум и культуру» [58].

Индивидуальность человека начинает наполнять собой сокрытую сторону маски-личности. В новоевропейских языках появляются слова, характеризующие личность: personnalité, individu, в изобразительном искусстве обратная перспектива сменяется прямой, меняются застольные манеры, иначе организуются жилища (зарождение privacy) [58].

Период Возрождения характеризуется также иным отношением к личности творца. С развитием книгопечатания началась эпоха массовой коммуникации, а статус писателей сменяется с «писца» на «автора». Согласно Маклюену М., средневековый студент не смотрел на содержание читаемой им книги как на выражение мнения другого человека. «Для него это была толика того огромного и цельного корпуса знания, scientia de omni scibili, которое некогда было достоянием древних мудрецов. Что бы он с благоговением ни вычитывал в старой книге, он воспринимал это не как чье-то личное утверждение, а как частичку знания, полученного некогда одним человеком от другого, и эта цепь уходила в глубокую древность» [59, 201 с.] В 1486 году Пико делла Мирандола определяет человека как «творение неопределенного образа», объявляя его ответственным за свои действия и за свою личность: «…чтобы и место, и лицо и обязанность ты имел по собственному желанию, согласно твоей воле и твоему решению» [60]. Человек становится личностью, в некотором смысле равной самому Богу. Он создан свободным, чтобы творить мир и самого себя как личность.

Пандемия чумы, больно ударившая по Европе, многое изменила в повседневной жизни человека. Изменилось отношение к служителям церкви, прибыль которых во время пандемии значительно выросла, что, однако, не помогало изгнать болезнь. Появились сомнения в святости церковных ритуалов,

поскольку они отчасти являлись причиной распространения болезни. С другой стороны, пандемия сыграла роль социального лифта: с сокращением населения мастера вынуждены были набирать новых работников, и ремесло теперь переходило не только от отца к сыну, капиталы и недвижимость сменили владельцев. Стоимость рабочей силы увеличилась, а цена за аренду земель снизилась. В этих условиях человек перестает быть связанным рамками сословной принадлежности. Теперь он не столь жестко ассоциирует себя со своей социальной ролью. Социальные связи «выступают теперь по отношению к личности как *внешняя*, принудительная *необходимость*, чего не могло быть при сословном порядке, где все отношения были персонифицированы» [49, 184 с.]. Микросоциум, в котором раньше проходила жизнь человека, расширяется. Индивид перестает ощущать себя его частью, воспринимая себя в качестве независимого автономного субъекта.

Меняется отношение человека ко времени. В эпоху Возрождения впервые возникает «сознание отчетливой временной и культурной дистанции, отличия прошлого от настоящего» [61, 81 с.]. Человек ощущает начало времени, а не его завершения, он ощущает «нетерпеливое желание сделать будущее настоящим» [61, 83 с.]. Он не переживает время, а воспринимает его как собственное. В связи с этим меняется и отношение к смерти. Человек переживает ее как трагедию, теперь об умершим говорят не как об «упокоившемся», а как о том, кого «постиг злой рок». «Земная жизнь начинает восприниматься как нечто самостоятельное, независимое от небесного блаженства. Отсюда поиски ее смысла и светских форм приобщения к вечности (например, достижение переживающей человека славы» [49, 193 с.].

В эпоху Возрождения persona как маска окончательно разворачивается своей внутренней, сокрытой стороной к человеку, а лицевой – к социуму. С этого времени вопрос проявления своей индивидуальности в мире противостоящих ей социальных связей становится основной проблемой индивида. В Новое время эта тенденция только усиливается.

Теперь жизнь человека уже не воспринимается как естественный процесс, подобный растущему дереву – в Новое время человек *становится*. Он ведет отсчет времени от своего рождения и до своей смерти, и за отпущенное ему время, он должен успеть реализовать свою индивидуальность, однако, прежде этого понять, чем она является, поскольку влияние внешнего социума запутывает, навязывает стандартное, неполное, или просто неверное о ней представление. Условия жизни человека становятся препятствием, которое человек должен преодолеть. Именно тот человек, который смог уйти от навязанной роли, которую все чаще ассоциируют с маской, является достойным человеком. Большинству же это не удается, и они теряют себя, слившись с надетой на них маской. Как пишет Монтень, «Большинство наших занятий – лицедейство… Нужно добросовестно играть свою роль, но при этом не забывать, что это всего-навсего роль, которую нам поручили. Маску и внешний облик нельзя делать сущностью, чужое – своим» [62, 219 с.].

Развитие капиталистического способа производства усиливает эту тенденцию. Социальная роль человека отчуждается от него и подавляет свободу, которую человек Возрождения ощущал, избавившись от сословной системы феодализма и религиозных канонов творчества и образа жизни. А погружение в свой внутренний мир приводит к пониманию иррациональности человеческой природы и ее неопределенности. Человек осознает, что свобода, к которой он так стремился, «лимитируется материальными условиями его существования и непредвиденными последствиями его действий, а психологически – неосознаваемыми и неконтролируемыми процессами его собственной психики» [49, 222 с.].

На философском уровне в этот период сознание онтологически переопределяется. Возникают новые концепции сознания, в которых оно выступает как самостоятельный субъект. Концепции Декарта, Локка, Гоббса, трактуют сознание через закон, а не через высшую непознаваемую творящую онтологию, как это было в схоластике. Концепция cogito Декарта есть не что иное, как эксперимент. Он представляет ее как метод, которым может воспользоваться любой человек, обладающий сознанием. Все вызывает сомнение: и внешний мир, и бог – только сознание существует безусловно. Res cogitans Декарта получает новые знания изнутри самое себя, следуя собственной внутренней природе - врожденным идеям. Бог в процессе познания не участвует непосредственно, он лишь молча наблюдает за процессом, оставаясь вечно скрытым от сознания. С другой стороны, res extensa представляет собой иную онтологию, моментально и ежемоментно отражающуюся сознанием, но не связанную с ней очевидной причинно-следственной связью. Природа – это механизм, который каждый человек может познать, и познание это будет истинным, несмотря на различия со знанием, полученным другим человеком. Человек рационален, поскольку изначально все подчинено закону, все иррациональное, непонятное, порождающее сомнение, есть объект познания, требующий решения, и субъективное сознание может найти эту закономерность, руководствуясь «естественным светом разума».

Несмотря на то, что Декарт в своих работах говорит о божественном источнике интуиции, в то время это было необходимым реверансом перед религиозной идеологией, подобно обязательным ссылкам на работы В.И. Ленина в Советском Союзе. Как указывает Ойзерман Т.И., «совершенно несомненно, что «естественный свет разума», о котором постоянно говорит Декарт, объективно, независимо даже от намерений мыслителя, противопоставлялся откровению, религиозным догматам, мистицизму, ссылающемуся на сверхъестественный источник знания [63, 421 с.]. Бог в этой онтологической картине выступает субъектом только в момент зарождения Вселенной. Однако после этого он уступает место разумному человеку. «…Если бы даже он (*Бог – М.П.*) дал миру первоначально форму хаоса и, установив законы природы, содействовал ее нормальному развитию, можно полагать, не нанося ущерба чуду творения, что в силу одного этого все чисто материальные вещи могли бы с течением времени сделаться такими, какими мы видим их теперь; к тому же их природа гораздо

легче познается, когда мы видим их постепенное развитие, чем, когда рассматриваем их как вполне уже образовавшиеся» [64, 276 с.]. Таким образом, бог строит сцену, актером на которой выступает рациональный субъект. Происходит своего рода «деконструкция» единой творящей Личности. Она словно разбивается на множество свободных личностей, каждый из которых по-своему, но следуя вполне определенным принципам, или правилам, осваивает окружающий мир материи.

Позднее Локк в своей концепции сознания еще более отдалит субъекта от бога, отказавшись от врожденных идей и представляя индивидуальное сознание результатом воздействия среды. Сознание возникает, развиваясь с получением опыта из состояния чистой потенции - tabula rasa. Опыт становится звеном, связующим res cogitans и res extensa, а сознание человека - процессом, а не пространством, в котором существуют врожденные идеи. Личность понимается Локком как «разумное мыслящее существо, которое имеет разум и рефлексию и может рассматривать себя как себя, как-то же самое мыслящее существо, в разное время и в различных местах только благодаря тому сознанию, которое неотделимо от мышления и, на мой взгляд, существенно для мышления, ибо невозможно, чтобы кто-нибудь воспринимал, не воспринимая, что он воспринимает» [65, 387 с.].

Такая трактовка личности, как активного субъекта, воспринимающего «себя как себя» представляет человека в качестве двойственного единства, как двухстороннюю persona, в которой субъект одновременно действует под собственным наблюдением, и наблюдает за тем, как он действует. При этом, если для Декарта время (длительность) есть вечная врожденная идея, неизменное качество нематериальной субстанции, то для Локка сознание есть само по себе длительность, некое временно́е единство постоянно сменяющих друг друга субстанций – как материальных, так и нематериальных. Сознание и материя по Локку подчиняются одной и той же темпоральности. Именно сознание лежит в основе временно́го тождества личности, изменяющейся как телесно, так и духовно. Идея бога так же не является врожденной, а представляет собой экстраполяцию, или «расширение» множества человеческих качеств посредством идеи бесконечности с последующим их объединением [65, 365с.].

Гоббс и вовсе рассматривает человека как тело, правда, не только физическое, но и политическое. Человек становится *социальным индивидом*, в котором заложен конфликт индивидуально-личностного и коллективного начал. Для человека и гражданина желательна гармония этих двух начал. «Выдающиеся личности, всегда действующие в согласии со своими духовными склонностями и призванием, прекрасны, ибо такой образ действия – признак свободного духа. Выдающиеся же личности, действующие вопреки своим духовным наклонностям и призванию, безобразны, ибо такой образ действия обнаруживает рабски-трусливое умонастроение людей, вынужденных что-то скрывать» [66, 245 с.].

Таким образом, в Новое время persona уже представляет собой не границу, разделяющую сотворенный мир и его создателя, а границу между требованиями

социума и собственной природой. Человек из твари становится творцом, приобретая статус субъекта, однако, одновременно с освобождением от Бога, он попадает в зависимость от социума, от множества других людей, необходимое единство с которыми заменяет теперь человеку законы высшего разума, которым подчинялся мир средневекового человека.

Следует отметить, что представление о человеке как индивиде существовало в философии со времени Аристотеля. Однако, если в его философии индивид был вторичен к определяющему его виду, то в Новое время номинализм одержал верх в споре об универсалиях над реализмом, и, следовательно, человек как индивид уже не определялся конфессией, которая раньше была основой самоидентификации. Это укладывалось в логику Реформации католической церкви, происходившей в XVII-XVIII вв., в процессе которой вопрос веры стал во многом вопросом индивидуального выбора. Концепции Нового времени ставят индивида перед необходимостью самоопределения. В XIX веке эта необходимость становится все более острой, что находит выражение в работе Макса Штирнера «Единственный и его достояние», которая становится своеобразным гимном единичному субъекту.

Окончательный переворот в понимании личности происходит в начале 19 веке, после того как Л. Фейербах открыто объявил идею Бога фантазией. Бог как личность, обращенная ко всему человечеству своей внешней стороной, перестает существовать, точнее, он объявляется частью человеческой природы, которую сам человек не признавал своей. «Божественная сущность – не что иное, как человеческая сущность, очищенная, освобожденная от индивидуальных границ, то есть от действительного, телесного человека, объективированная, то есть рассматриваемая и почитаемая в качестве посторонней, отдельной сущности». [67, с. 43] Верующий человек отчуждается не только от мира, говорит Фейербах, но и от самого себя, поскольку «личность бога есть не что иное, как отделенная, объективированная личность человека». [67, с. 263]. Личность теряет статус онтологической структуры божественного бытия, и объявляется архетипической структурой человеческого сознания, которая может быть отчуждена путем проекции не на свое «я», а на внутренний имматериальный образ, роль которого в средние века выполнял образ бога.

Однако, парадоксальным образом освобождение от религиозной цензуры и декларируемое возвращение отчужденного в пользу бога архетипа личности не приносит свободы. Наиболее четко это можно видеть в концепции Ницше о сверхчеловеке и последнем человеке. Смерть бога, о которой громогласно заявляет Ницше, требует от человека готовности жертвовать привычной моралью, ненавидеть в себе и других слабость, стремиться к невозможному так, словно оно возможно. Человек объявляется канатом, натянутым между животным и сверхчеловеком, однако реальный обыватель не стремится к свободе от условностей и запретов, и за это получает презрительное звание последнего человека, который только стремится к комфорту и опасается за свою лишенную смысла жизнь.

На стыке XIX и XX веков, когда жил и творил Ницше, западный мир переживал вторую промышленную революцию, которая действительно значительно улучшило благосостояние среднего класса, однако, машинный способ производства стал причиной автоматизации бытия человека, что приводило к новому отчуждению личности, на этот раз не в пользу имматериального бога, но в пользу вполне материальных денег и средств производства, т.е. в пользу той глобальной машины капитализма. Вновь обращаясь к Мамфорду Л. и его книге «Миф машины», мы можем сказать, что механизация общества, которую мы фиксируем в западном обществе с развитием капитализма и промышленности, имеет более глубокие корни в природе социума, и человека. Первые империи представляли собой огромные человеческие мегамашины, слаженность которых позволяла решить непосильные для разрозненного социума задачи. Теперь же, с открытием электричества, физический труд человека облегчался огромными механизмами, но, освобождая человека от чрезмерных нагрузок, он одновременно приводил человеческий социум в соответствие с механистическим производством однотипных товаров. Освобождение социального индивида от бога сопровождалось попаданием в зависимость от капиталистической машины, которая, так же, как и древняя человеческая мегамашина, давала человеку изобилие, но лишала его столь желанной, но столь же иллюзорной независимости.

В период декаданса личность становится предметом пристального внимания философов, писателей, психологов и экономистов. В искусстве этот период представляется как революционный взрыв различных направлений, характеризующихся кардинальным отказом от канонов и направленных теперь на поиск новых форм выражения «внутреннего мира художника». При этом предполагалось, что внутренний мир этот никак не должен быть связан условностями социума. Категория «новое» почти совершенно вытесняет из изобразительного искусства категорию «прекрасное». Социум все чаще предстает как довлеющий над природой свободного индивида. Сама природа индивида при этом в постгегельянской философии все чаще объявляется иррациональной, что наиболее ярко проявляется в философии Шопенгауэра, а впоследствии приведет к концепции бессознательного Зигмунда Фрейда. Формируются окончательные признаки маски-личности, структура которой повторяет двухсторонний prosopon древнегреческих мистерий. Человек как независимый индивид противостоит социуму, который формирует свои ожидания к индивиду, требуя от него выполнения некоторой социальной роли, а бессознательное, скрываясь за социальной идентификацией индивида, оказывается на месте актера, который, имея свою собственную природу, должен ей пренебрегать, играя роль в соответствии с социальными ожиданиями.

Вместе с тем, отчужденные социальные связи связали творческий потенциал человека, и эта проблема приводит появлению другой знаковой для XX века концепции – марксизма. Марксизм рассматривает человека как творческого, деятельного субъекта, природа которого заключена в его

социальности. Именно социум является тем источником, который позволяет человеку возникнуть как индивиду. Однако, капитализм отчуждает социальные взаимодействия. Творчество становится способом создания продукта. Капитал становится экзистенциальной категорией, жизнь человека отчуждается в денежные накопления. Чтобы жить полной жизнью, нужно иметь деньги, но чтобы накопить их нужно пожертвовать своей жизнью. Савельев В. Б. отмечает, что разработка Марксом критической теории отчуждения знаменует собой возникновение мифа о естественной личности, которая, оставаясь индивидом, не испытывает отчуждения, порожденного системой социально-экономических отношений. «Критика отчуждения полагает, что в результате отчуждения человек лишается чего-то исконного, подлинного, т.е. отчуждается от своей сущности. Так модерный человек лишается связи с органическим сообществом, возведенным прямо на «неорганическом теле земли», в терминологии Маркса, автономизируется, атомизируется и, как результат, теряет подлинный смысл своего бытия. Агентами отчуждения, а, значит, целями борьбы с отчуждением, являются посредники, например, деньги, которые опосредуют отношения между людьми и извращают человеческую реальность; или бюрократия, которая, с одной стороны, делает прямое общение между людьми ненужным, а с другой – дифференцирует (пресловутое разделение труда) и дробит человеческое общество на квазинезависимые, отчужденные друг от друга фрагменты» [68, 80 с.]. Между тем, такое представление о якобы существовавшей ранее, до капитализма, гармоничной человеческой личности, ведущей осмысленно свою жизнь – это миф. Мало того, сама критика отчуждения возникает лишь в определенный исторический период – как реакция на развивающийся капитализм. В философии Гегеля отчуждение – это естественный, морально нейтральный процесс раскрытия абсолютного духа. «Гегель показывает: язык и орудия являются первичными формами духа, а значит – само отчуждение есть не деградация, но источник происхождения духа» [68, 83 с.]. Критика отчуждения как лишения естественной полноты природы лишь фиксирует потребность в освобождении индивида от сложившихся обстоятельств, однако, ее «побочным продуктом» становится миф о целостной личности, который сегодня, в XXI веке является основы «рынка успеха», который включает в себя тренинги личностного роста и множественную литературу о том, как достичь гармонии и обрести свое истинное «Я».

В XX веке человек столкнулся с ситуацией, когда индивидуальность человека представляется высшей ценностью, однако условия производства каждый день демонстрируют ее ничтожность. Революция 1917 года в России стала попыткой изменить положение дел, которая, однако, несмотря на то, что она действительно оказала значительное влияние на отношение к рабочему классу, в конечном итоге потерпела неудачу. Кроме того, XX век стал веком двух мировых войн, которые лишь укрепляли представление о человеке, как об иррациональном от природы.

Вкупе с растущим интересом к искусственному интеллекту, амбивалентность связи индивида и социума, выраженная через эдипов комплекс

в теории психоанализа и через категорию отчуждения в марксистской теории, определили философию Новейшего времени. Еще раз подчеркнем, что эта связь также знаменовала собой переход проекции архетипа маски-личности с высшего имматериального существа на человека, социального индивида.

Две мировые войны, произошедшие в XX веке, зверства фашизма, радикальные идеалы которого разделяли народы просвещенной Европы, заставили иначе взглянуть на идеалы Просвещения. Исследования Фрейда показали, что разумность социальных индивидов несвободна, что она незаметным для сознания образом оказывается в подчинении иррациональных природных сил, которые являются неотъемлемой частью диалектической природы человека. Попытка игнорировать эти силы, подавляя их в угоду разумному началу, приводит к катастрофе. Начинается период эпистемологической деконструкции двух сторон маски-личности, в течение которого социальный индивид будет восприниматься таковым исключительно в смысле указывающего обозначения. Все сильнее ощущаемое противоречие законов социума и иррациональных потребностей индивида создает почву для разделения психологии и социологии: первая ориентирована на внутренний мир человека, тогда как вторая – на систему интерсубъективных взаимодействий.

С другой стороны, возникают попытки, направленные на интеграцию разделенного индивида. Возникают теории развития личности, целью которых – интеграция противоборствующих сторон личности. Карл Густав Юнг вводит в психоанализ понятие «самости», как глубинного центра личности и выражение его психологической целостности. Альфред Адлер разрабатывает индивидуальную теорию личности, в которой рассматривает социальные мотивы индивида как врожденные.

Новые знания о природе человека находят практическое применение в маркетинге и политике. Оказалось, что, воздействуя на иррациональное животное начало человека, можно контролировать его, при чем так, что он этого даже не заметит. Хайдеггер выделяет безличный экзистенциал бытия – das Man, ключевой характеристикой которого является стремление любыми способами избежать мысли о собственной смерти. Человек, полностью погруженный в суету мирских забот, оказывается в состоянии отчуждения собственного бытия. Подобно «последнему человеку» Ницше, das Man Хайдеггера становится образом, описывающим общество, окружающее философа – общество XX века, общество потребления.

Франкфуртская школа в лице Маркузе Г., Адорно Т., Хоркхаймера М., Фромма Э., говорят об обществе потребления как об угрозе личности человека. Принципы этого общества имеют лишь видимость гуманизма, но на самом деле являются антигуманными. Разумность человека, воспеваемая Просвещением, есть не что иное как очередная ловушка, в которую человек попадает, отрицая свою иррациональную природу. Рациональность, приравненная к объективности, отчуждается от человека, превращая его самого в своего раба. «Математический метод становится как бы ритуалом мысли. Несмотря на свою аксиоматическую самоограниченность, он учреждает себя в качестве

необходимого и объективного: им мышление превращается в вещь, инструмент...» [69, 41 с.]. Масс-медиа унифицируют образ жизни и мышления человека, создавая видимость его субъектности, но на самом деле, усредняя его до статуса винтика в глобальном социальном механизме. «Культуриндустрия злокозненно реализует человека в качестве родового существа. Каждый есть только то, посредством чего способен он заменить любого другого: взаимозаменяемое, экземпляр. Сам он, как индивидуум, есть нечто абсолютно заменяемое, чистое ничто, и именно это начинает чувствовать он, когда с течением времени утрачивает подобие» …» [69, 182 с.]

Таким образом, в Новейшее время в общественной мысли происходит осознание болезненного приоритета внешней стороны маски-личности над сокрытой ее стороной. Это обнаруживается в философии экзистенциалистов, с их призывом к личной свободе через осознание бессмысленности и конечности собственного существования, и в теориях психоаналитиков, в которых подавление спонтанности приводит к неврозу. При этом, несмотря на эпистемологическую раздельность «Я» человека, парадоксальным образом отмечается ее единство. Например, Жак Лакан раскрывает двойственность человеческой психики через гегелевские образы господина и раба. «Субъективную половину [бессознательное – М.П.] до опыта встречи с зеркалом можно уподобить паралитику, который без посторонней помощи способен лишь на движения некоординированные и беспомощные. Господство над ним получает образ Я, который слеп и который несет его. Вопреки ложной очевидности (и в этом-то вся проблема диалектики и состоит), господин не седлает раба, подобно всаднику, как полагал Платон, а как раз наоборот. И паралитик, с точки зрения которого вся эта перспектива выстраивается, не может идентифицировать себя в собственном единстве иначе, нежели через зачарованность, застывание в фундаментальной неподвижности, сообразуясь тем самым с устремленным на него взглядом, взглядом невидящим [70, 74 с.].

Такая же двойственность «Я» обнаруживается и в «Капитализме и Шизофрении» Делеза Ж. и Гватари Ф. Они используют термин «лицевость» (visagéité), которым описывают связь двух семиотик, двух страт – означивания и субъективации. «…Означивание не обходится без белой стены, где оно записывает свои знаки и избыточности. Субъективация же не обходится без черной дыры, куда помещает свое сознание, страсть и избыточности. Поскольку есть лишь смешанные семиотики, а страты всегда идут, по крайней мере, парами, то не следует удивляться, что там, где они пересекаются, монтируется весьма специфическое устройство. И как ни странно, это лицо: система белая стена – черная дыра. Широкое лицо с белыми щеками, мелованный лик, пробитый глазами как черной дырой» [71, 267-268 с.].

Однако, существовали и другие теории, согласно которым разумная сторона человека остается автономной от бессознательной, что продолжало наметившийся тренд на деконструкцию личности. Американская школа символического интеракционизма рассматривает человека как субъекта социальных интеракций, в процессе которых он обменивается смыслами

посредством символов, имеющих общее для всех значение. Широко известна интерпретация отношений между индивидуальной и общественной ипостасью основателя этой школы - Джорджа Герберта Мида. Для этого он использовал английские местоимения «Me» и «I», которые оба переводятся на русский язык как «Я», однако первое местоимение употребляется в страдательном залоге («меня»), а второе – в действительном («Я»). «Me – это стандартная, традиционная часть личности, это организованная совокупность общепринятых в данной социальной группе установок, навыков, обычаев, реакций других людей, усвоенных данным индивидом. Но на эту необходимую стандартную составляющую, которая позволяет человеку быть членом коллектива, индивид реагирует как индивидуальность, как I., следовательно, I обозначает все проявления самовыражения, неповторимого творческого ответа уникального биологического организма и уникального внутреннего мира данного индивида на установки других людей в организованном сообществе» [72, 15 с.].

При этом, Мид Дж. развивает теорию принятия на себя ролей (role-taking), согласно которой социальный индивид интериоризирует образцы реакций других. «Индивид выступает в ролях других людей перед самим собой, в каждой воображаемой ситуации как бы разыгрывая определенную роль перед определенной воображаемой аудиторией» [72, 11 с.]. Позднее Ирвинг Гофман разовьет эту теорию ролей, изучая «…эти маски, личины социальных актеров, которые в конце концов прирастают к лицу и становятся их более подлинными Я, чем то воображаемое Я, каким хотят быть эти люди» [72, 20 с.]. По сути, социальная роль – это нарратив, рассказ индивида о самом себе. Теория социальных ролей представляет человека не чем-то единым, или двойственным, а некоторым перечнем самостоятельных социальных функций, которые человек выполняет в процессе своей жизни – мать, педагог, жена, покупатель и прочее.

Эта тенденция усиливается с развитием искусственного интеллекта, который ставит вопрос о возможности нечеловеческих форм сознания. Ж. Лакан, рассматривая структуру личности, связей Реального (так в его терминологии обозначено выведенное нами пространство закона) с бессознательным, ставит вопрос о том, насколько мышление связано с человеком как с биологическим видом. «Мы прекрасно знаем, конечно, что машина … не думает. Это мы ее сделали, и думает она только то, что ей скажут. Но если не думает машина, то ясно, что проделывая мысленно ту или иную операцию, не думаем и мы сами. Ведь мы пользуемся для мышления точно теми же механизмами, что и машина» [70, 428 с.]. Он выделяет ритмичность повторяющихся прорывов бессознательного в сознание, которое психоаналитик должен выявить для себя и показать пациенту. Именно в этой повторяемости прорывов, проявляющихся в одних и тех же снах, ошибках, машинальных действиях, говорит Лакан, содержится информация, которую бессознательное сообщает сознанию человека. Это сообщение, которое передается двоичным кодом 1-0. На примере игры «чет-нечет» Лакан показывает, что ритм, число, двоичный код позволяет раскрыть информацию о намерениях человека. Но ведь двоичный код является основанием работы и кибернетических машин. «Машина – это просто

чередование ноликов и единичек, и потому вопрос о том, человечна она или нет, решен раз и навсегда – конечно, нет. Только вот хорошо бы проверить сначала, является ли само человечное … таким уж человечным» [70, 448 с.].

Таким образом, основной тенденцией Новейшего времени становится деконструкция личности человека на множество субличностей, репрезентирующих субъекта в конкретных жизненных ситуациях, а также его «обезличивание», лишение индивидуальности. Параллельно с развитием искусственного интеллекта возникает перспектива очередного перехода архетипа маски-личности с человека на цифровые технологии.

2.2 Творчество как способ бытия личности

В прошлой главе мы показали личность как *структуру*, но не отметили, что только в динамике этой структуры происходит раскрытие личности. Эта динамика состоит не в смене элементов структуры – личность неизменно остается двухсторонней маской. В случае проекции маски-личности на человека, одной ее стороной будет являться социальная идентификация, а другой – генетический код. Однако, личность проявляется во взаимодействии этих двух элементов, и *такое взаимодействие в субъекте происходит не всегда (не постоянно), и не всегда происходит в субъекте*. Вообще, правильнее было бы сказать, что это субъект находится «внутри» личности, поскольку личность – выступает как *пограничная структура социальной среды субъекта*. На первый взгляд кажется невозможным, чтобы психическая структура индивида (как обычно интуитивно и понимается личность) одновременно являлась структурой окружающего социума. Мы привыкли считать, что личность – это что-то «внутри человека». Однако, при всматривании в природу личности, она предстает как среда, подобная воздуху, которым мы дышим, и который мы не замечаем.

В настоящем подразделе мы рассмотрим творчество как процесс раскрытия личности. Как мы показали в предыдущей главе, личность предстает как двухсторонняя структура, раскрытие которой происходит как объективация сокрытого в среду через социальную идентификацию. Эта объективация начинается с возникновения творческого замысла, т.е. некоего первоначального образа в сознании личности. Затем этот образ, посредством труда автора, с привлечением технических инструментов и труда других людей переходит в инобытие, становясь из субъективного образа в материальный объект или процесс. Сам процесс объективации мы называем *актуализацией творческого потенциала*, а в случае его успешного завершения, говорим о *реализации творческого потенциала*.

Характерный момент творчества, описанного как объективация идеи, в его темпоральности. Если время естественного становления принять за вектор, направленный из прошлого в будущее, то время творческого акта направлено перпендикулярно этому вектору – новое привносится в мир не из прошлого, а возникает “ex nihilo” в сознании личности как субъективный образ в результате

спонтанного инсайта, и только в процессе дальнейшей объективации вплетается в общий поток процессов, или пространственно-временных нитей объектов.

Существуют различные взгляды на то, откуда приходят субъективные образы. Согласно диалектическому материализму, или позитивизму, они возникают в процессе субъективного и частично бессознательного отражения сознанием человека объективного мира, Бердяев Н.А. называет их источником онтологическое ничто, Платон и неоплатоники полагают их вечно существующими идеями, которые душа человека вспоминает, возвращая их из забытья. Однако, несмотря на все эти различия, творческий акт всегда подразумевает неоднородность онтологии, и возможность перехода из одного вида бытия в другой. Это важный аспект в рамках настоящей работы, поскольку объектом исследования является особый вид онтологии – потенциальное человека. Кроме того, виртуальная реальность как новая среда объективации так же может рассматриваться как иной тип онтологии. Творческий акт бы пронизывает собой эти различные типы онтологии, приводя их в особое состояние соответствия, которое мы и называем актуализацией потенциального.

Подготовительный этап важен для творческого акта, но его результат всегда неожидан, даже для самого творца. Такая неожиданность озарения, спонтанность инсайта позволяет условно описать творческий акт как *становление ничто - в объективный мир - через сознание личности,* которое творит и бытие, и личность творца. При этом, как мы видим, творческий акт дескриптивно повторяет онтологическую структуру личности *сокрытое – самоидентификация – социальное*.

Следует отметить, что это не просто сравнение по принципу аналогии. Творческий акт возможен только при приведении в соответствие всех составляющих личности. Собственно, как мы и сказали, творчество есть способ раскрытия личности. Простой труд, не требующий творчества, может выполняться индивидумом в соответствии с заранее известным алгоритмом, которому его обучают, прежде чем он приступит к работе. Это процесс, контролируемый сознанием индивида от начала и до конца. Работник конвейра не осуществляет поиск необходимого образа действий, он ему уже представлен как данность. Он действует механически, машинально, как деталь, а не как субъект этой деятельности. Поскольку ему не нужно включать воображение, он может закручивать одни и те же болты в одни и те же отверстия, размышляя о совершенно несвязанных с этим процессом вещах. Его индивидуальное, его субъективные образы не задействованы в процессе. Социальная сторона личности выступает как структурирующий момент – от работника не требуется ничего, кроме *исполнительности*. Вне творческого акта личность остается для индивида отчужденной.

С другой стороны, человек не всегда проявляет себя как личность. Пушкин – это не машина, пишущая стихи, непрестанно объективирующая субъективные образы. Творческий потенциал личности непостоянен, неровен, его интенсивность изменяется во времени, и он проявляет себя нерегулярно, в зависимости от множества факторов, как внешних, так и внутренних.

В сознании других субъектов великая личность остается личностью даже когда она ничего не творит. Пушкин как личность предстает перед нами во всей его полноте, включающей не только его стихи, или минуты создания этих стихов, но и всю жизнь поэта, все его социальные роли – отца, сына, мужа, гражданина, все его человеческие особенности. Однако *именноего стихи* обращают внимание исследователей к его жизни, а не наоборот.

Личность становится в творчестве; то, *что* она делает, с точки зрения социума важнее, чем ее индивидуальные особенности. Можно раскрывать личность Пушкина через его характер, его слабые и сильные стороны, через анекдоты и драмы с его участием, но без понимания того, что эти характеристики описывают поэта, творившего гениальные стихи, все это будет простым описанием характерных свойств индивида. Субъективность, не привносящая в мир новое, не возбуждает к себе общественного интереса. Именно новизна, которую человек привносит в культуру, делает его личностью.

В предыдущей главе мы говорили о своеобразной иерархии личностей в зависимости от широты его опыта в сравнении с социальным опытом. Человека могут считать личностью в определенной группе, однако он может выглядеть ординарно на уровне более широкого социума, объединяющего более мелкие группы общей традицией.

Такая иерархия может быть соотнесена с классификацией концепций творчества, описанной Марией Кролдфелднер (Maria E. Kronfeldner) в статье «Натурализованное творчество» («Creativity Naturalized»), получившей награду «The Philosophical Quarterly» как лучшая статья, напечатанная этим оксфордским философским журналом в 2008 году. Кронферднер М. выделяет четыре типа концепций творчества: антропологические, психологические, исторические, метафизические.

Антропологическая концепция предполагает, что культура включает в себя сферы человеческой деятельности всех видов: науку, религию, технологии, язык и т. д. «В общем, культура включает в себя все виды деятельности, которые производят культурные новшества, то есть объекты, которые человек добавляет в этот мир и которым социум оказывает поддержку, т. е. которые передаются из поколения в поколение с культурными традициями, а не с биологическим наследством. Образцы поведения, так же как и артефакты, могут быть культурно новыми в антропологическом смысле, творчество – это conditio humana и случается повсюду. Даже если ремесленник научился делать горшок и повторно производит такие горшки, он в сам момент создания очередного горшка является творческим. Он добавляет нечто, что может произойти только посредством деятельности, которой нужно обучаться, пусть даже способность к такому обучению и передается генетически» [73, p. 578-579].

Такая концепция рассматривает субъектом творчества не столько индивида, сколько весь социум, творящий культуру как особую форму бытия, отличную от природного мира. Это творчество человеком культурных артефактов в природной среде. Однако, на индивидуальном уровне такое творчество есть результат обучения, т.е. следования определенному алгоритму, который

позволяет получить заведомо известный результат. Таким образом, простой труд рабочего конвейерного производства, согласно этой концепции, будет считаться творческим, что противоречит интуитивному пониманию творчества. Она может воспринята адекватно, только если воспринимать человека как собирательный образ, как *Человека*, как единый организм, состоящий из множества индивидов. Его творчество сопоставимо с деятельностью платоновского демиурга, который превращает хаос в космос посредством объективации вечных идей в материальном мире.

Однако, антропологическая концепция не подходит для описания креативности индивида, создающего что-то новое в данных конкретных условиях для данного конкретного социума. Для описания такого творческого индивида подходят психологическая и историческая концепции.

Психологическая концепция рассматривает творчество как процесс, который сообщает новое для самого субъекта этого процесса (*психологическая новизна*). В рамках психологической концепции творчества «субъект все еще может рассматриваться как творческий, даже если он не был первым, кто создал данную идею или артефакт. Если гончар не скопировал традиционный способ изготовления горшков, а сам изобрел этот способ, то его вполне можно считать креативным. То, что он делает, может рассматриваться как психологически новое и творческое в психологическом смысле, даже если то, что он делает, не ново исторически. Важно здесь то, что он не копировал своих исторических предшественников. То, что психологическое творчество не требует исторической новизны, также отражено и в языке психологов. В своих экспериментальных исследованиях они рассматривают людей как творческих, независимо от того, является ли то, что они производят, исторически новым или нет» [73, p. 580]. Таким образом, психологическая концепция соответствует описанию личности как структуры индивида вне связи с общим объемом знаний и умений социума. В рамках этого подхода творчество – это преодоление индивидом собственных границ. Психологическая новизна описывает решение ребенком задачи, ответ на которую известен задавшему ее учителю. Ребенок оказывается в условиях, когда социум (учитель) формирует вокруг него творческую среду, способствующую активизации его творческого потенциала. *Психологическая концепция описывает творчество личности как индивида*.

Историческая концепция рассматривает творчество члена в группе. Творческое произведение может восприниматься новым самим субъектом творчества или группой людей, объединенных синхронно и диахронно культурной традицией (*относительная историческая новизна*). Если это что-то принципиально новое, впервые появившееся во Вселенной, то речь идет об *объективной исторической новизне*, и *такое творчество, описываемое исторической концепцией, подходит для описания деятельности великих исторических личностей.*

Совершенно справедливо Мария Кролдфернер определяет психологическую новизну как более фундаментальную и более широкую по объему в сравнении с новизной исторической. Творчество великой личности

всегда есть открытие и для него самого, т.е. историческая новизна всегда есть и новизна психологическая. Однако, далеко не все, что ново для конкретного индивида сообщает новое представляемой им культурной традиции, т.е. не все, что ново психологически обладает качеством исторической новизны.

Метафизическая концепция исходит из того, что творческий акт в принципе не может быть объяснен с позиций детерминизма. Он требует признания первоисточником творческого произведения иную онтологическую реальность. Метафизическая концепция отличается от остальных трех прежде всего эпистемологическим аспектом. В соответствии с ней «либо творчество необъяснимо с натуралистической точки зрения (если оно сообщает метафизическую новизну), либо фактически объясненное явление не является творчеством (если оно не приводит к метафизической новизне)» [73, p. 582].

Первые три концепции можно соотнести с широтой социума, для которого творит личность: 1) психологическая концепция описывает *личность как индивида; 2)* историческая концепция описывает творчество *исторической личности*; 3) антропологическая концепция рассматривает человека как *феномен космического масштаба*, сравнимый с платоновским демиургом.

Однако, четвертая концепция ставит вопрос не столько о масштабе, сколько о временной структуре творческого акта. И историческая, и психологическая, и антропологическая концепции могут быть рассмотрены через призму этой концепции. Если предположить, что творчество не есть форма отражения вещественного мира психикой субъекта, а метафизический акт, источником которой выступает иная онтологическая реальность – бог, или ничто – то такое рассмотрение будет соответствовать метафизической концепции.

Согласно метафизической концепции, творчество – это возрастание бытия, т.е. это становление в бытие иной онтологической реальности. Соответственно, описание творческого процесса в рамках этой концепции требует выхода в трансцендентальную область, что в принципе невозможно. Поэтому здесь принимается как необходимость участие в процессе некое неизвестной сокрытой области. Творчество – это не исключительное свойство человека, но и природный феномен. Например, эволюция видов – это такой же процесс творчества, что и ремесло гончара. Личностный аспект творчества при этом локализуется в творчестве сугубо человеческом, однако метафизическая теория не экстраполирует принципы безличного творчества природы на творчество человека, а рассматривает его как частный случай, или даже наоборот, экстраполируют личностный аспект на природу. Спонтанность творческого озарения, которое человек переживает как появление идеи «из ниоткуда», растолковывается и как принцип возникновения мира природы. Кролдфернер М. приводит в качестве примера метафизической концепции теорию Платона о божественном вдохновении, представленную им в диалогах «Ион» и «Федр», а также концепцию, разработанную в нескольких работах современным автором Карлом Хаусманом (Carl Hausman) [73, p. 582].

Другим примером может стать философская концепция иерархического персонализма Лосского Н.О. И электрон, и человек определяются им как

«субстанциональный деятель» (сд), при этом «Человек, возможно, – «промежуточная ступень на пути к более высоким формам жизни» [74, 105 с.]. Согласно этой концепции, «в процессе эволюции электрон как существо способен стать личностью 49» [74, 105 с.]. Верховной личностью является Бог, к слиянию с которым и устремлено «поднятие мировых существ на все более высокие ступени совершенства» [74, 104 с.]. В этой устремленности вверх и состоит истинный прогресс природы.

Личность понимается Лосским Н.О. как «абсолютная положительная ценность». Она «имеет характер добра для любого «субстанциональный деятель», т.е. общезначимо и объективно» [74, 106 с.]. Вселенная Лосского сравнима с «Монадологией» Лейбница Г. с той только разницей, что монадой Лосского является творящая личность. Весь мир соучаствует в творчестве, даже материя понимается Лосским динамически. Непроницаемость материи толкуется им как «выталкивание всех частиц материи, стремящихся проникнуть в этот объем»20» [74, 101 с.]. Мир творится Богом через личности мировых существ постоянно, каждое мгновение.

Такова онтология иерархического персонализма Лосского. Его личности выступают как универсальные энергетические единицы, творящие не только социум, но и вообще всю Вселенную, соединяя своим творчеством различные уровни бытия.

С позиций позитивизма такой подход непродуктивен, поэтому ими творческий акт рассматривается как опосредованное отражение бытия субъектом. Собственно, статья Кролдфернер М. направлена как раз на критику метафизического подхода, нарушающего принцип детерминизма, которому следуют естественные науки. Приведя в качестве примера историю открытия Фридрихом Кекуле циклической структурной формулы бензола, Кролдфернер показывает, что творческий процесс можно объяснить, оставаясь на позициях детерминизма, т.е. обойтись без иных сфер онтологии. Процитируем здесь приведенные ей воспоминания самого Кекуле о моменте творческого акта:

«Я повернул свой стул к огню и задремал ... Снова атомы запрыгали у меня перед глазами. На этот раз меньшие группы скромно держались на заднем плане. Мой глаз, более сосредоточенный из-за повторяющихся видений такого рода, теперь мог различать более крупные структуры, разнообразной конформации; длинные цепочки, иногда расположенные ближе друг к другу; все сплетается и скручивается в змееподобном движении. Но что это? Одна из змей схватила свой собственный хвост, и форма насмешливо закружилась у меня перед глазами. Я проснулся как от вспышки молнии» [73, p. 587].

Так Кекуле озарила идея кольцеобразной формулы бензола. До момента этого озарения все химические формулы рассматривались только в форме незамкнутых цепочек, но бензол не укладывался в это представление. Являлась ли кольцеобразная структура исторически и психологически новой? Безусловно. Однако, сама форма замкнутой цепи, форма круга – не есть что-новое вообще. Просто до сих пор никто не связывал ее с формулой бензола. Фактор, который повлиял на творческий акт, был «за пределами контекста», а не за пределами

бытия, говорит Кролдфернер, и значит, для объяснения творческого акта «онтологическое ничто» не является необходимым. Кекуле изучал архитектору до того, как стать химиком, кроме того, он мог незадолго до события посетить зоопарк, т.е. он знал о существовании такой формы, она присутствовала в его субъективных образах. Однако, следует отметить, что он *не использовал* эту форму как аналогию, *не нашел ее*, аналогия сама *пришла ему на ум*. Уроборос – древнейший символ, который известен каждому образованному человеку, да и сравнение химических формул со змеями будет одна из первых в списке первичных ассоциаций. При этом, метод аналогии нередко используется в науке для построения гипотез [75]. Он мог это сделать и хотел, но открытие произошло так, что поразило его самого, т.е. субъектом выступала бессознательная часть психики, которой наше «я» не способно управлять. Логика бессознательного нам не известна, мы можем лишь предполагать, почему оно решило «помочь» Кекуле в его поиске. Совсем не обязательно эта помощь связана с потребностями его «я». Другими словами, критику Кронфелднер метафизической концепции можно считать обоснованной лишь отчасти.

Действительно, любое творческое открытие можно объяснить логически. Но также верно и то, что такое объяснение является всего лишь описанием, сделанным постфактум, а реальный творческий процесс никогда не является простым логическим выведением из имеющегося объема данных. Карл Поппер, критикуя историцизм в философии науки прямо говорит о том, что «рациональные или научные способы не позволяют нам предсказать развитие научного знания» [76]. Новые теории возникают в науке творческим путем, а не логическим. Владея научной методологией, Кекуле, безусловно знал и о методе аналогии, и наверняка применял его в своей работе, как и многие другие ученные его времени. Однако, эта конкретная аналогия не была *найдена* им в момент работы, как раз наоборот, он дремал. Творческий акт произошел в момент, когда сознание не контролировало процесс. Кекуле, действительно, получил результат «из ниоткуда». Сама Крондфелднер признает это, когда пишет о спонтанности как определяющем качестве креативного процесса. «Наши герои – креативные герои. Мы восхваляем их в наших пантеонах прогресса, в науке, искусстве, политике, или на любой другой культурной арене. Тем не менее, в то время как похвала и порицание обычно требуют, чтобы обвиняемый или восхваляемый человек контролировал совершаемое действие, мы восхваляем то, над чем он, по сути, не властен. Когда-то считалось, что это музы целуют творческих героев *именно потому,* что сами герои не контролируют процесс; теперь же мы целуем их, восхваляя, *несмотря на то*, что они не контролируют процесс» [73, 589-590 с.]

Таким образом, даже если творчество является результатом отражения вещественной действительности, опосредованного личностью, сам творческий акт требует перехода из одной онтологии в другую. Как мы только что показали, на уровне психологии творчество – это инсайт, который требует участия бессознательного в процессе. Модель творческого процесса с позиций детерминизма – это отражение через бессознательное. *Она сохраняет нас от*

теоретической необходимости иной онтологии, но только как логического источника нового, а не энергетического. Именно поэтому даже сторонники инженерно-технологического подхода к творчеству не могут совершенно отвергнуть неосознаваемую человеком реальность. Наличие так называемого «инкубационного периода», во время которого информация творчески перерабатывается субъектом и приводит к инсайту (или по Понамареву к «вдохновению»), неизбежно ставит авторов инженерно-технических концепций перед необходимостью признания неосознаваемой деятельности. Пономарев Я.А. называет эту деятельность «неосознаваемым опытом». «…Ситуацию творческой задачи интеллектуально развитый решающий обрабатывает, прежде всего используя сознательно организованный опыт. Но для решения творческой задачи такого опыта недостаточно. И это порождает потребность в новом знании. В ходе конкретной деятельности возникает другой опыт – неосознаваемый. Этот опыт иногда содержит в себе ключ к решению творческой задачи. Неосознаваемый опыт и проявляется в удачный момент в виде неожиданной «подсказки», ведущей к интуитивному решению» [77, 193-194 сс.].

Калошина И.П., разрабатывая концепцию нормативно-творческой деятельности, противопоставляет его интуитивному, но в описании нормативно-творческого процесса выделяет в качестве важнейшего элемента «разработку субъектом на осознаваемом *или неосознаваемом* (курсив – М.П.) уровнях новых для себя знаний в качестве ориентировочной основы для последующего поиска способа решения задачи» [78, 5 с.]. При этом она выделает «неизвестное» не как явление, о котором говорится в требованиях задачи, а как явление, которое не входит явно в структурированные части задачи, но необходимо для ее решения. То есть, это виртуальное свойство задачи, элемент логики объектов, а не наших ограниченных представлений о них. «Неизвестное не есть какая-то абсолютная пустота, с которой вообще невозможно оперировать. Оно всегда так или иначе связано с чем-то известным (исходные условия и требования, вопрос задачи, априорные представления). Исходя из связи и отношений между известным и неизвестным, становится возможным искать и находить нечто новое, до того скрытое, неизвестное. Речь идет о возможности планомерного синтезирования характеристик неизвестного явления, необходимого для решения задачи, в частности творческой, из характеристик известных явлений, представленных в творческой задаче – ее условии и требовании» [78, 63 с.].

Хамидов А.А., который так же рассматривает творчество как отражение, говорит о над-деятельностном уровне сознания, к которому он относит продуктивное воображение. Ему соответствует область сверхсознания, структура психики, особо выделенная психологом и физиологом Семеновым П.В. «В отличие от подсознания, деятельность сверхсознания не осознаётся ни при каких условиях: на суд сознания подаются только результаты этой деятельности. К сфере сверхсознания относятся первоначальные этапы всякого творчества – порождение гипотез, догадок, творческих озарений. Если подсознание защищает сознание от излишней работы и психологических перегрузок, то неосознаваемость творческой интуиции есть защита от

преждевременного вмешательства сознания, от давления ранее накопленного опыта» [79, 151 с.]. Эта структура оказывается задействованной в творческой деятельности личности, наряду с осознаваемым человеком деятельностным уровнем. Хамидов также опирается на три поля бытия человека, выделенных Батищевым Г. С.: *поле полезностей, поле устремлённостей и поле созидания*. «Каждое из этих «полей» равно примордиально и нередуцируемо к другим, незаместимо другими и невыводимо из других. Все они одинаково необходимы, однако каждому присущи свои функции и границы допустимого функционирования» [80, 61 с.]. Вместе с тем, Хамидов говорит об иерархичности этих полей друг по отношению к другу. Если первые два уровня допускают *абсолютизацию* (полезности, или ценности объекта), то «высший уровень *не допускает никакой абсолютизации* чего бы то ни было. Ведь это уровень, или поле, созидания, творчества, в границах которого созидаются ценности… Сопоставляя уровни бытийствования человека с присущими ему «полями», можно отметить, что если поле устремлённостей и поле созидания равно относятся как к деятельностному, так и к над-деятельностному уровню, то поле полезностей, или потребностно-полезностное поле, относится только к деятельностному уровню и то – к его низшим под-уровням, в частности – к труду.Творческая деятельность принимает (разумеется, не всегда) то, что ей адресуется над-деятельностным уровнем, то есть собственно творчеством, обрабатывает его, переводит его на свой «язык», достраивает и т. д. и осуществляет его опредмечивание. Его результатом является творение, или произведение» [80, 63-64 сс.].

Как видим, творческий процесс при любом его рассмотрении требует неоднородности онтологии. Такие свойства сознания как воображение и фантазия представляют собой сферу нематериальных символов, возникающих не по закону логики, и задействуют неконтролируемые «эго» области бессознательного (к которому мы относим и неосознаваемое сверхсознательное). Отличие в понимании творческого акта состоит в представлении о его темпоральной структуре.

Можно выделить две таких темпоральных структуры:

1. *Метафизическая*, описывающая становление ничто (или божественного замысла) – через сознание личности – в объективный мир.

2. *Психологическая* – описывающая процесс опосредованного отражения психикой субъекта действительности, контролируемого им самим лишь частично. Ее можно представить следующими диахронными блоками: изначальное бытие – осознанное бытие – бессознательная обработка осознанного – озарение сознания – сотворенное бытие.

Очевидно, что вторая темпоральная структура повторяет первую, дополняя ее двумя предварительными этапами.

Как мы и сказали ранее, даже психологическая темпоральная структура творчества подразумевает в качестве энергетического источника – области, лежащие за пределами единой онтологии. Логическим источником творческого акта в этом случае остается константная реальность, которая переходит в свое

инобытие – мир субъективных символов, или *виртуальное человека*, затем там, в этом инобытии происходит расширение контекста символического отражения константной реальности и перестройка символической модели, происходящая при посредстве сокрытой области сверх-сознания, поля созидания, неизвестного и т.п. И только после того как эта сокрытая область, не вписывающаяся в законы известной нам онтологии, сообщает необходимую энергию творческому процессу, начинается обратный переход из виртуального в константную реальность объектов. Обновленная символическая модель объективируется через творческую деятельность субъекта.

Итак, творчество как процесс создания нового имеет такую логику, которая требует неоднородности онтологии. Творческий процесс есть процесс преодоления границ различных областей онтологии. Различия в понимании темпоральной структуры творческого акта объясняются тем, что можно обозначить как *идеологические предпочтения* исследователей. Если метафизическая допускает высшие сферы онтологии, то психологическая, рассматривает необходимо возникающие сокрытые области психики как неисследованные (пока, или принципиально) области онтологии. В обоих случаях, однако, можно проследить трехчастную онтологию, связанную творческим процессом:

1. действительное (пространство закона) – физическое и социальное пространство, подчиняющееся физическим и моральным законам, пространство опыта;

2. виртуальное (пространство возможного) – имматериальное пространство субъективных образов сознания человека, в котором возможно нарушение законов действительности;

3. сокрытое (пространство неизвестного) – трансцендентное пространство, граничащее, но не ограничивающее виртуальное, включающее все неоткрытые пока феномены и законы бытия, но не ограничивающееся ими.

Можно сопоставить три онтологии с платоновской эпистемологической триадой знание-мнение-истина. Если знание подразумевает опыт, мнение – представление, основанное на знании, которое может быть истинным, или ложным, а истина (алетейя) – то что являет себя из сокрытого. Последний уровень описывается по-разному, в соответствии с упомянутыми идеологическими установками. Поскольку мы достоверно можем утверждать только наличие некоей области, которая участвует в творческом процессе, то все описания его остаются лишь догадками. Одни видят в этой области высшую онтологию, высший божественный разум. В качестве примера можно привести авраамические религии, или платонические концепции гностиков. Другие, например, кантианцы, марксисты, психоаналитики, трансперсоналисты и прочее, рассматривают эту область как трансперсональные или трансцендентные уровни человеческой психики. Третьи считают ее областью ничто, как экзистенциалисты, восточные течения – буддизм, даосизм, – илиадепты синергетики. Несмотря на многообразие интерпретаций, речь идет о

некоей сокрытой для сознания человека области онтологии, которая активно проявляет себя в пространстве возможного и пространстве закона.

Выше мы указали на «перпендикулярность» темпоральной структуры творческого акта. Все объекты культурного мира, т.е. все созданное человеком переживает развитие только в творческом акте. Когда творческий акт завершен, реализованный в артефакте потенциал оказывается в пространстве закона, который имеет свою темпоральность, выраженную физическими законами. Объективность этих законов подтверждается экспериментом. Однако, закон должен быть познанным. Непознанный закон не существует в человеческом бытии. Он возникает там как его символическое выражение, при этом открытие закона – это тоже творческий процесс. Он рождается из потребностей социума, возникающих в процессе его развития, следуя *психологической темпоральной структуре*, которую мы только что описали. Речь идет именно о технической потребности, как замечает Фридрих Энгельс: «Вся гидростатика (Торричелли и т. д.) была вызвана к жизни потребностью регулировать горные потоки в Италии в XVI и XVII веках. Об электричестве мы узнали кое-что разумное только с тех пор, как была открыта его техническая применимость» [81].

С другой стороны, это не означает, что без такой необходимости, новый закон не может быть открыт. Во времена Леонардо Да Винчи не было ощутимой потребности в подводных лодках, но среди его рисунков находят чертежи этого устройства, и многих других, которые были созданы позже в связи с действительно возникшей технической потребностью на пути развития социума. Теоретическая мысль Да Винчи опередила время, она возникла из иных источников. Наверняка она сопровождалась какой-то личной потребностью, однако, это была потребность в фантазийном образе, а не реальном инженерном проекте. Гегель пишет, что «…наука… исключает воображение, всегда несущее на себе печать случайности и произвола, то есть исключает орган художественной деятельности и художественного наслаждения» [82]. Однако, как показывают более современные философы науки, это не так. Томас Кун доказал, что законы развиваются революционно, а не в результате накопления теорий [83], а Карл Поппер говорит о том, что новые теории логически не выводимы из всего предыдущего научного дискурса [76]. Таким образом, законы являются в том числе и результатом творчества, т.е. возникают в результате спонтанного инсайта. Третий мир Поппера представляет собой сферу виртуального, являясь частью пространства имматериальных образов сознания, наряду с мифическими и сказочными образами, порожденными фантазией. *Пространство человеческого виртуального включает в себя законы, но не ограничивается ими, оставаясь пространством возможного*, и это пространство так же имеет свою внутреннюю темпоральность, отличную от физического времени пространства закона. В своем представлении мы можем «отмотать» событие назад и «проиграть» снова, можем дополнить его новым элементом, или убрать ранее имевшийся, и т.д. Время пространства возможного может соответствовать времени физическому, но оно им не ограничено, в отличие от пространства закона.

Что же касается пространства сокрытого, то о его темпоральности нам не известно ничего. Кант, например, считал, что за границей трансцендентного время в принципе отсутствует. Религиозные же философы описывают пространство сокрытого как *вечное и неизменное* бытие единого, содержащее в себе все, что было, есть и будет в свернутом состоянии. Например, Фома Аквинский определяет вечность, исходя из двух аспектов. «, во-первых, из того, что то, что есть в вечности, не является ограниченным, т.е. не имеет начала и конца (так как «граница» отсылает к тому и другому). Во-вторых, из того, что сама вечность лишена последовательности, т.е. существует сразу целокупно» [54, 95 с.].

Таким образом, трем онтологическим пространствам, которые оказываются задействованными в творческом акте, соответствует и три типа темпоральности. Если рассматривать творческий акт как переход некоей сущности из пространства, сокрытого в виртуальное пространство возможного и затем в действительное пространство закона, то сам этот переход осуществляется через изменение режима темпоральности этой сущности. Сначала она «существует» в режиме «вечности» или вневременной форме, как непознанная потенция. Затем, в результате инсайта, переходит в свое инобытие – творческую идею, обладающую виртуальной темпоральностью. Наконец, после приведения этой идеи в соответствие с законами физики, при посредстве техники происходит новый переход сущего в свое инобытие – культурный артефакт.

В сущности, творческий акт повторяет темпоральную структуру инфляционной модели Вселенной. Все начинается с космологической сингулярности, в которой отсутствует пространство и время и не действует ни один из известных нам законов. Затем, после большого взрыва, появляется пространство и время, однако, это пространство и время не частиц, а энергии. Только спустя некоторое время после Большого взрыва появляется поле Хиггса, которое задает частицам массу. Виртуальные частицы и сегодня занимают промежуточное положение в физической картине мира, являясь порождением вакуума, однако, участвуя при этом во взаимодействии более устойчивых элементарных частиц. Они обладают т.н. мнимой массой, которая не имеет физического смысла [84]. Законы, по которым они существуют, отличаются от законов классической физики. Известный физик Р. Фейнман опытным путем приходит к выводу, согласно которому процесс, который может возникнуть только вследствие временного нарушения законов сохранения, называется виртуальным процессом [84, 40 с.] Другими словами, даже физическая картина мира соответствует онтологии, открытой нами в творческом акте. Мир макрообъектов соответствует пространству законов, мир квантовой физики описывает виртуальное пространство возможного (волновая функция описывается именно через статистическую вероятность, или поле возможных координат частицы в момент времени), а вакуум соответствует пространству сокрытого.

Итак, темпоральная структура творческого акта проходит через три онтологических области, каждая из которых обладает своим типом

темпоральности. Если представить темпоральности этих трех областей как три параллельно идущих вектора, то вектор темпоральности творческого акта будет перпендикулярен им. Его можно сравнить с лучом света, исходящим от Солнца, пронизывающим слой атмосферы, и преломляющимся в толще воды. Этот луч оказывает изменения состояния тех сред, которые он пронизывает, например, повышает их температуру, сообщая дополнительную энергию частицам этих слоев, и увеличивая скорость их движения. Сам свет при этом является волной (фактически он имеет корпускулярно-волновую природу, но в рамках нашей аналогии удобнее ограничиться его волновым аспектом), т.е. представляет собой колебания частиц той среды, которую он собой пронизывает.

В контексте же процесса раскрытия личности творческий процесс представляет собой переход сущности из небытия в сферу субъективных образов через инсайт, а затем в сферу действительного посредством тела и/или техники. Подобно солнечному лучу, творческий акт изменяет пронизываемые им среды, сообщая дополнительную энергию. Другими словами, творческий акт творит не только результат, но и самого творца. Творческого человека, способного создавать уникальный интеллектуальный продукт, нельзя сформировать в краткие сроки, мобилизационными методами. Стремление к новому знанию, из которого вырастает и развивается субъект информационного общества, должно быть сильной личностной мотивацией. Интересы и ценности, соответствующие творческой личности, закладываются с детства, формируются в ходе диалога поколений, а также благодаря воздействию образовательных учреждений. В современных условиях образование должно иметь совершенно другое значение. Оно должно быть «базисным» феноменом. Мы сегодня наблюдаем как в экономически развитых странах так много внимания уделяют проблемам образования: общей стратегии, финансированию, вариативности, обеспечению непрерывности. Образование рассматривается как результативный способ повышения человеческого потенциала общества [85].

Раскрытие маски-личности проявляется не только в объективации сокрытого, но и в утверждении социальной идентификации индивида. Если деятельность нетворческая, воспринятая через обучение как готовый шаблон, может раскрыть индивидуальность человека, его отличие от других социальных индивидов, то его личность проявляется только через творческую деятельность, т.е. через его личное участие в объективации личных идей, возникших в его сознании в результате инсайта.

3 УГРОЗЫ И РИСКИ ЛИЧНОСТНОМУ БЫТИЮ ЧЕЛОВЕКА И ЕГО ТВОРЧЕСТВУ В СИСТЕМЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

3.1 Риск утраты личностного бытия человека

Рассмотрев психологию и онтологию творческого процесса, вернемся к антропологии личности. Мы показали, что концепция личности как атомарной единицы социума, возникнув в Новое время, в XX веке претерпела трансформацию. «Я» в межсубъектных интеракциях представляется как множество субличностей, или даже как множество нарративов. Мы полагаем, что такое рассмотрение не есть просто игра ума. *Появление таких концепций было продиктовано необходимостью. Однако, остается вопрос, логическая это необходимость, или историческая.*

В случае *логической необходимости* мы рассматриваем эти концепции как гипотезы, разработка которых остается лишь научной практикой. *Историческая необходимость* таких концепций подразумевает их применение в повседневных практиках, что затрагивает вопросы моральных установок и границ. Если человек рассматривается только как социальная функция, то социум становится для человека тем же, чем был и в древние времена, а сознание индивида снова становится партикуляристским. Однако, современный социум существует уже не в природной среде, а в среде технической. Именно ростом значимости этой технической среды и может объясняться историческая необходимость деконструкции личности. Искусственный интеллект не просто расширяет возможности человеческого мышления, но и потенциально способен заменить большинство социальных функций человека.

При этом разум ИИ имеет небиологическую природу, и в какой мере оказывает на него влияние морфология мы не знаем, но ведутся попытки осмыслить это философски. Ведь фактически ИИ может оказаться ответом на вопрос о природе человеческого сознания. Возможно, это эмерджентный эффект определенным образом структурированной материи, и человек – лишь одна из возможных форм носителей сознания.

Марвин Мински в своей работе «Эмоциональная машина» [86] проводит своего рода сравнительный анализ человеческого и машинного сознания. Центром человеческого «я» он объявляет мышление. Именно оно является отличительной и системообразующей способностью человека как биологического вида. Следовательно, все остальные качества психики должны иметь целью наилучшим образом обеспечить эту способность. Например, человеческие эмоции он рассматривает как различные «способы мыслить» (Ways to Think). Сам термин «понимание» представляет, согласно Мински М., сложный для определения феномен, поскольку мы понимаем разными способами, то есть понятие «понимание» обладает большим объемом, что автоматически означает малое содержание. Человек всегда понимает различными способами, и постоянно в процессе деятельности сменяет их, один

на другой, что увеличивает его способность к выходу из проблематичных ситуаций.

«Если вы «понимаете» что-то только одним способом, - пишет Мински М., - вы едва понимаете это вообще. Тогда, если что-то пойдет не так, у вас просто не будет запасных путей выхода. Но когда вы представляете что-то несколькими способами, то, когда один из них не срабатывает, вы можете переключиться на другой - пока не найдете тот, который подойдет для решения вашей проблемы. То же происходит и когда вы сталкиваетесь с проблемой нового типа: Если вы знаете только одну технику, вы окажетесь в тупике, когда этот метод не сработает. Но если у вас есть несколько способов подойти к ее решению, то столкнувшись с проблемой, вы сможете переключиться на другую технику» [86].

В дальнейшем это техническое описание эмоций позволяет Мински представить боль и страдание как крайне ограниченный, крайне сфокусированный на одной проблеме способ мышления [86]. И если боль и страдание – это неспособность думать о чем-то другом, строить планы на что-либо еще, кроме устранения причины этой боли, то удовольствие – это, наоборот, возможность получить новое знание, несмотря на неудобства и боль, сопровождающие этот процесс.

При этом восприятие своего «Я» как единой неделимой субстанции (Single-Self concept), Мински М. рассматривает как один из способов упрощенного описания разрозненных «Я-моделей» (self-models), представляющих собой многочисленные, существующие во времени параллельно, репрезентации нашего «Я», описывающие наши особенности в самых разных отношениях: а) «как партнера по бизнесу; б) как человека, который любит заниматься исследованиями; в) как единственного обладателя уникальной коллекции ценностей; г) как члена семьи; д) как человека, вовлеченного в любовную связь; е) как человека, ощущающего боль в колене» [86].

Несмотря на то, что человек представляет собой целый ряд таких несвязанных ситуативных репрезентаций своего «Я», человеку проще рассматривать себя как «единую субстанцию» в силу его биологических (каждый из нас обладает только одним телом, перемещающимся в пространстве целиком, со всеми его частями) и ментальных (мозгу проще обозначить единым «Я» причины всех многочисленных спонтанных эмоций и направить энергию на достижение определенной цели) особенностей, а так же и по причине социальных установок:

1. «Каждой культуре необходимы правила поведения. Если ресурсы ограничены, жадность становится порицаема, если наше выживание зависит от поведения других, предательство наказывается и т.д. И применить такие правила можно лишь в том случае, если принять что за каждое преднамеренное осознанное деяние несет ответственность некое единое «Я»

2. Другие люди ожидают, что мы будем думать о них как о едином «Я», поэтому, если мы не примем аналогичную точку зрения, с ними будет трудно общаться» [86].

Очевидно, что единое «я» рассматривается Мински М. как семантическая конвенция. Мы видим единое «я» так же, как видим «восходящее Солнце», хотя объективно это не Солнце восходит, а Земля вращается вокруг своей оси. Наука находится в оппозиции к мифологическому сознанию, общество просто не поспевает за ее развитием. Дальнейшая логика научного знания требует дальнейшего развития, новых экспериментов, применения новых гипотез на практике. Однако, текущие возможности науки и техники настолько опередили остальные сферы социальных интеракций, что любой эксперимент становится экспериментом над человеком.

В первой части работы мы уже говорили о том, что с развитием виртуальной реальности – интернета, социальных сетей, искусственного интеллекта - возникает перспектива перехода архетипа маски-личности с человека на новые технологии. Что же собой представляет данный феномен, как он может изменить человеческое сознание, мировоззрение и творческие возможности? Человек в виртуальном мире получает возможность не только созерцать, наблюдать, переживать, но и активно действовать самостоятельно, так же, как и в реальном мире. Но и здесь его поведение, действия будут определены его ценностными ориентациями и духовным развитием [87].

Мы также показали, что этот архетип не всегда имел в качестве объекта проекции человека. Сначала это была ритуальная маска –культурный артефакт, произведенный человеком для социальных практик. Затем таким объектом стала имматериальная сущность – высший разум, бог-творец. Неявленность высшей силы, представление о ней как о скрывающейся за небесным сводом, как за своеобразным экраном, навевало аналогии с двусторонней структурой ритуальной маски, что позволяло метафорически связать между собой эти два образа. Кроме того, они были связаны качеством сакральности, которым сам человек не обладал. Он приобщался сакральному посредством ритуальной маски, или обращения к богу, т.е. архетип личности подразумевал некоторую «энергетическую подпитку» человеческого социума.

В эпоху Ренессанса человека превозносят как образ бога на земле, как обладающего силой разума одухотворенного творца, преобразователя мира. Человек объявляется высшей ценностью. Он становится сакральным сам для себя по своей изначальной природе. Социум как «коллективный человек» принимает на себя функции бога-творца, его самого отодвигая за границу мира, уже не пространственную, а временную, оставляя ему только роль перводвигателя Вселенной. Социум объявляется единственным творящим субъектом истории. Победа номиналистов в споре об универсалиях производит новую революцию – социум разделяется на индивидов. Теперь каждый из них обладает равной сакральной ценностью. Таким образом, произошел перенос единой сакральной божественной Личности на множество социальных индивидов. «Левиафан» Гоббса Т. и «Монадология» Лейбница Г. описывают это множество как слаженную систему, действующую согласно заключенному между индивидами договору, или согласно свойственной им от природы «предустановленной гармонии».

Однако, процесс не остановился на этом - деление продолжилось. Теперь уже индивидуальная личность стала терять свое единство, представляя собой набор само-презентаций индивида. Множество его социальных функций отчуждаются от него, как в свое время социум был отчужден от бога-творца, чью волю он выполнял, и разбит на составляющих его индивидов.

Повторяющийся процесс дробления личности имеет общие черты. Творческий акт, первоначально происходящий как акт единой воли, разбивается на множество параллельных актов, протекающих в индивидах. Первое время после такого разделения, индивиды, составляющие теперь первоначально нераздельное единство, все еще задаются единой волей. Однако, со временем, приоритет индивида над обществом растет, и тогда уже единство становится простой суммой волеизъявлений свободных индивидов. Аналогией этого процесса в физике являются ячейки Бенара. Это т.н. диссипативная структура, которая возникает в слое жидкости, разделяющем две среды с различной температурой. Например, они возникают в слое синтетического масла, находящемся на поверхности подогреваемой снизу емкости с водой, или на поверхности Солнца. Единый конвекционный поток при определенных условиях разбивается на ячейки Бенара, т.е. на множество отдельных, «индивидуальных» конвекционных потоков, переносящих нагретые частицы от более горячей стороны пленки к более холодной (или от центра Солнца к Солнечной короне), через центр образованных ячеек, а охлажденные частицы – в обратном направлении через края этих ячеек. Ячейки Бенара аналогичны субстанциональным деятелям Николая Лосского, которые есть творящие монады, или творящие личности. Деконструкция индивидуальной личности человека происходит по тому же принципу. Каждая отдельная интеракция становится самостоятельной ячейкой, которая пока действует в согласии с единой волей индивидуальной личности, но с развитием цифровых технологий каждая такая ячейка-субличность может быть объективирована и отчуждена.

Отчуждение социальных функций в условиях капитализма привело к смещению значимости социального индивида, поскольку основой социальной деятельности стали технические средства производства. Технический процесс задавал социальные роли для индивидов, сами индивиды при этом стали взаимозаменяемыми. Появилась идея мыслящей машины – робота. Робот способен полностью заменить собой все функции индивида как винтика капиталистической системы производства. Сегодня успехи искусственного интеллекта демонстрируют реальность автоматически функционирующей системы производства и доставки, требующей минимального вмешательства человека. Безусловно, такая перестройка глобальной экономики будет означать и перестройку социальной системы.

Автоматизированная система есть не что иное как ризома, объединяющая и питающая социальных индивидов, как свои небольшие отростки. Она становится хребтом социальной системы, без которой социуму сложно будет вновь разбиться по локальному принципу. Как отмечают Косилова Е. В. и Фролов А. В., роль тела в виртуальной реальности снижается: «сами компьютеры,

удаленные серверы и провайдеры – вот тело Интернета, тогда как наши человеческие тела как бы встроены в это сетевое тело» [88]. В такой системе техника приобретает своего рода сакральный статус.

Техника все более отвечает архетипу личности, отчуждая его от человека. Чтобы понять сущность виртуальной реальности, необходим автор. Именно в этом отличие цифровых технологий от всех других видов неодушевленной природы.

Возьмите любой природный объект – он сразу явлен нам в своей форме. Нет необходимости в чем-то дополнительном, чтобы понять, что такое камень. Однако, для понимания формы первых орудий уже требуется знать, как его применяют. Сущность молотка не откроется нам, пока кто-то не начнет его использовать. Его сущностью как инструмента является выполняемая им функция: молоток – это то, чем забивают гвозди. Чашу можно использовать не только в ритуале, ей тоже можно ударить, т.е. использовать как молоток, но ее истинная форма не в этом. Только когда в ней подносят вино, когда из нее пьют, она являет свою форму. Когда ей бьют, она принимает другую форму – форму молотка.

С развитием техники, неявленность формы возрастает. Отключенный станок напоминает памятник. Его форма проявляется только в режиме «вкл». Только так мы видим не просто нечто, напоминающее памятник, а связующий принцип социума эпохи массового потребления. В отличие от природных объектов, для проявления формы объектов культуры необходима энергия: человеческая в случае с молотком, а в случае со станком дополнительно еще и электрическая.

Если технические объекты для выяснения их формы требуют физической энергии, то объекты искусства требуют энергии духовной. Чаше в ритуале поднесения нужны зрители. Духовная энергия – энергия, исходящая от зрителей. Зритель необходим, чтобы понять, что такое книга, или картина – без него искусство бессмысленно. Сначала авторство в произведении искусства не было необходимым, чтобы проявить свою форму. Для того, чтобы понять форму картины, не обязательно знать, кто ее создал. Шедевр вызывал восхищение вне зависимости от авторства. Роспись Сикстинской капеллы вызывала бы восторг, даже если бы она была создана самой природой. Другое дело – современное искусство, рожденное в период декаданса. Невозможно понять картину Малевича «Черный квадрат» без понимания времени, в которое создавалась эта картина, без знаний об авторе и той концепции, которую он в эту картину вкладывал.

С развитием звуко- и видеозаписи форма стала требовать и физической, и духовной энергии. И электричество, и зритель необходимы для проявления формы кинопроектора, или винилового проигрывателя. Мы включаем проигрыватель, устанавливаем пластинку и слушаем музыку. Киномеханик устанавливает пленку, включает лампу, запускает механизм, и зрители в зале погружаются в сюжет кинофильма. В таких событиях проявлена форма аналоговых технологий. Технологии теперь не просто выполняют функцию, но

и передают информацию, или сообщения. Однако, сообщения эти снова безличны – знание о личности режиссеране важны, чтобы понять фильм, или получить удовольствие от его просмотра. Титры остаются формальной частью кинокартины, но большинство зрителей их просто пропускает. Технологии формируют медиапространство. Двадцатый век становится веком масс-медиа.

Наконец, с появлением цифровых технологий форма требует уже не только энергии – мускульной и электрической – и внимания зрителя, но еще и автора, формирующего сообщение. *Компьютер проявляет себя как инструмент только при человеке, делающем что-то для публики*. Именно Web 2.0 дал стимул развития цифровым компаниям. Безусловно, на компьютере можно вести дневник, который никто не увидит, но не в этом его особенность – вести такой дневник можно и в обычной тетради. Особенность компьютера в том, что он позволяет вести его, моментально демонстрируя запись миллионам пользователей. Эта способность порождает новые формы коммуникации: социальные сети и мессенджеры. Сущностноеотличие компьютера от других культурных объектов – в необходимости субъекта, действующего на публику. Виртуальная реальность сущностно может быть выражена через спектакль. В компьютерной игре пользователь предстает и как зритель, и как актер.

Однако, ИИ способен заменить человека в качестве действующего субъекта. ИИ способен заменить творящую личность. С усложнением техники, принципы ее работы также все сильнее ускользают от нас. Они скрыты для человека. Большинство пользователей компьютера не имеют ни малейшего понятия о том, как он устроен. Он представляется им только как как виртуальная реальность, которой они могут управлять через интерфейс. Интерфейс специально разрабатывают максимально «дружелюбным», чтобы им мог пользоваться любой, вне зависимости от знания технического устройства компьютера. Интерфейс компьютера со встроенной камерой становятся означиваемым и субъективацией, «белой стеной и черной дырой» (метафора, которой Делез-Гватари описывают *лицевость*). Интерфейс маской, одна из сторон которой обращена к пользователям «дружелюбным» (или не очень) интерфейсом, а другая скрывает код, алгоритм. Когда пользователь социальной сети смотрит на аватар своего аккаунта, его лицо находится по обе стороны интерфейса. Одно из них реальное, другое – виртуальное. Второе, будучи объектированным, может быть достаточно просто отчуждено в юридическом смысле, а первое в процессе самообъективации в аватаре может быть отчуждено в марксистском смысле этого слова. Личность снова становится внешним объектом.

Это стало возможным в связи с развитием цифровых технологий. Экономика стала цифровой, производство вещей сменилось на производство символов. Виртуальная реальность становится привычной средой творческой деятельности. В условиях капиталистического производства ИИ – это новый перспективный товар, и полем его реализации является виртуальная реальность. В социальных сетях проводятся маркетинговые и политические кампании, и ИИ участвует не только в обработке информации об аккаунтах и их действиях, но и

в непосредственных интеракциях с ними. Социальные сети – это объективированные социальные интеракции.

Естественное социальное окружение человека ограничено. Количество постоянных социальных связей (число Данбара) для человека составляет 150. При этом, в условиях удаленной работы эти связи большей частью становятся представленными виртуальными аккаунтами, общение с ними происходит исключительно в виртуальной сфере, это звук изображение и текст, но никогда не телесный человек. При этом, список виртуальных аккаунтов – т.н. «френдов» (от англ. friend – друг) – может значительно превышать число Данбара, достигая 5 000 и более, вплоть до нескольких миллионов, в зависимости от социальной сети. Это значит, что в современном обществе индивид может удовлетворить свою потребность в социальных контактах контактами виртуальными. Так, BaltezarevicR. etal. фиксируют сильную положительную связь «между отношением к принятию культурных ценностей других и отношением к уменьшению связи с местным сообществом» [89, 18 с.]. Таким образом культурная идентичность интернет-пользователей претерпевает трансформацию, что ведет к снижению социальной активности в локальном сообществе. Образуются «виртуальные стаи», сетевое сообщество, объединенное общими интересами или эмпатией. Аккаунт социальной сети становится средством массовой информации.

Судя по резко возросшему количеству популярных блогеров и инстаграм-див, зарабатывающих миллионы долларов посредством своих виртуальных аккаунтов в социальных сетях, в обществе уже сформировался запрос на *виртуальную личность* как индивида виртуального социума.

Социальным субъектом может выступать и ИИ, оперирующий изображениями, текстом и звуком. Так называемые боты генерируют текст на заданную тему и публикуют в социальных сетях, влияя на пользователей социальных сетей. С ИИ играют в шахматы, обсуждают политику, ему задают вопросы, с ним даже обмениваются эмоциями. В социальной сети Facebook лайки позволяют выразить шкалу эмоций: злость, грусть, удивление, смех, любовь, или эмоционально нейтральный лайк, а голосовые помощники способны поддерживать беседу эмоциональной речью.

В качестве примера такой небиологической виртуальной личности можно привести Алису – виртуальный голосовой помощник, созданный компанией Яндекс в 2017 году, чья месячная аудитория в 2019 году составляла уже 45 млн. человек. При этом разработчики в качестве преимущества своего продукта называют личность Алисы, которая описана «320 сценариями, в которых помощник отвечает редакторскими репликами… - чего, по мнению разработчиков - …достаточно, чтобы сформировать личность» [90]. Алиса, действительно, создает своими ответами забавные ситуации, создающие ощущение эмоциональной наполненности от общения с ней.

Успешный результат прохождения теста Тьюринга продемонстрировал алгоритм Женя Густман (Eugene Goostman) - он сумел убедить 33% судей в том, что он – 13-летний мальчик родом из Украины, плохо знающий английский язык.

Более ранние алгоритмы, прошедшие этот тест с меньшим успехом, также моделировали определеные личности: ELIZA – психоаналитика, проводящего сеанс, а PERRY – параноидального шизофреника. Однако, есть и веб-приложение Cleverbot, алгоритм которого построен на анализе десятков миллионов интернет-бесед, при чем полученный опыт накапливается, т.е. машина прогрессирует. В 2011 году Cleverbot прошел тест Тьюринга, убедив 59% собеседников, что он – человек, тогда как живые люди в этом же тесте были распознаны как люди 63% собеседников. Этот бот, в отличие от других, не имеет определенной личности, в каждом новом общении он может представиться как мужчина, или как маленькая девочка. Однако, он довольно часто называет ботом собеседника, вызывая тем самым некоторый сдвиг в общении, ты начинаешь следить за своей речью с позиций презумпции фейка (от англ. fake – подделка, фальшивка - термин интернет-общения, означающий придуманную реальность, которую выдают за действительность), то есть, отмечать в своей речи фразы, которые можно принять за написанную ИИ.

В сентябре 2020 года Microsoft купил эксклюзивное право пользования на языковой алгоритм OpenAI GPT-3. На сегодняшний день это самая мощная языковая модель, способная производить осмысленный текст с невероятной для человека скоростью. Она может писать статьи, в том числе и научные, по заданным ключевым словам, отвечать на запросы клиентов компаний и государственных служб, больниц и т.д. Тестирование модели на популярном ресурсе AskReddit показало его эффективность. После недели ответов на вопросы из самых разных областей знания, только один пользователь засомневался в том, что ответы эти пишутся не человеком, однако причиной такого сомнения стали не сами ответы, а та скорость, с которой они появлялись в форуме. Microsoft планирует доработать модель и вывести ее на рынок как коммерческий продукт, которым каждый может воспользоваться. ИИ становится полноценным членом виртуального социума и даже способен играть роль гуру, отвечая на вопросы. Процесс деконструкции личности человека происходит параллельно с персонификацией ИИ.

Таким образом, цифровые технологии вполне могут оказаться причиной деконструкции личности. Безусловно, эти изменения касаются и творчества как формы бытия личности. Функции человека вытесняются ИИ. В первую очередь речь идет о физических функциях, однако, уже современный уровень развития ИИ позволяет предположить, что и часть мыслительных функций он способен принять на себя. Так, согласно доклада Всемирного экономического форума «The Future of Jobs 2020», «внедрение новых технологий, изменения разделения труда между людьми и машинами приведут к тому, что с рынка труда будут вытеснены 85 миллионов рабочих мест, а на смену им придут 97 миллионов новых. По мнению работодателей, они будут более адаптированы к новым технологическим реалиям в части взаимодействия между людьми, машинами и алгоритмами» [91].

Остается открытым вопрос о том, могут ли машины мыслить творчески, но даже если ответ на этот вопрос отрицательный, появление виртуальной

реальности как новой среды повседневной творческой деятельности делает вопрос о трансформации личного творчества в новых условиях все более актуальным.

Однако, как мы отметили в начале этого подраздела, историческая необходимость такого процесса деконструкции личности остается под вопросом в силу рисков кардинальных перемен в социуме. Страх перед ними порождает реакцию, проявляющуюся в подъеме консерватизма, наблюдаемого в современной политической жизни. В странах постсоветского пространства религия снова получает значение «социального клея», объединяющего народы на основе общих традиционных ценностей. На Востоке политический ислам громко заявляет о себе как об альтернативе западному пути, который рассматривается там как ошибка и моральное зло. На Западе правые партии переживают ренессанс, идея глобализма на фоне роста миграции рассматривается как угроза привычного уклада жизни. Нельзя недооценивать эти силы, поскольку они уже проявляют себя сильнее в историческом процессе, и нельзя быть уверенными, что это лишь временное явление, а не новый тренд, который приведет к осознанному отказу общества от технического развития в той форме, в какой это видится современным сторонникам глобальной автоматизированной экономической системы.

3.2 Угроза утраты творческого потенциала и замещения человеческого общения суррогатными формами в современных коммуникативных практиках

Мы видим, что с появлением цифровых технологий виртуальная реальность начинает вымещать реальность константную, но совершенно заменить ее собой она не сможет, поскольку сама она является частью константной реальности и процесс объективации образа невозможен без константной онтологии. Тело как носитель сознания, интерфейс и аппаратное обеспечение виртуальной реальности являются необходимыми константными элементами этого процесса.

Тем не менее, нейроинтерфейс стремится вытеснить собой тело как границу между субъективной виртуальностью и виртуальной реальностью. VR-интерфейс придает виртуальным объектам не только видимость, но и сенсибильность. Виртуальная реальность становится сферой инобытия личности. Личность оказывается в мире, в котором можно реализовать любые фантазии – достаточно просто настроить интерфейс посредством цифрового алгоритма. Физический опыт сменяется вычислительным опытом. Формируется т.н. «платформенный капитализм» (platform capitalism) [92, 111 с.]. Разработка интернет-платформ, которые позволяют пользователям реализовать свой личный творческий потенциал в, или посредством интернет-сети, становятся новой формой производственной деятельности глобального социума. Творчество как процесс объективации личностного творческого потенциала технически становится проще и все более автоматизируется. Ван Гог, Сёр или

любой другой художник с мировым именем становится обычным фильтром в смартфоне, который любой пользователь может наложить на сделанную им фотографию или рисунок простым нажатием кнопки. Процесс обработки цифрового носителя автоматизируется. «Независимо от того, с каким типом данных работает дизайнер новых медиа: с количественными данными, текстом, изображениями, видео, 3D-пространством или комбинацией из всего перечисленного, – он использует одни и те же команды: «скопировать», «вырезать», «вставить», «поиск», «наложить», «изменить», «фильтр» [93, 160 с].

Это, однако, не означает, что автоматизируется творческий процесс как таковой. Творчество заключается в *изобретении* новых подходов и методов. Как бы много шаблонных методов не появилось, человек всегда будет хотеть большего. С автоматизацией методы становятся материалом для творческой переработки. По логике Гегеля, каждой эпохе соответствует один «главный» вид искусства: для Античности – это скульптура, для Средних веков – архитектура, позднее – театр, в XIX веке – музыка [81]. Если продолжать эту логику, то для XXI века в роли такого искусства является программирование. Мышление и вообще работа сознания становится главным объектом исследования, поскольку именно эти процессы служат оригиналом для их объективации в алгоритмах. Однако, доступность автоматизированных алгоритмов массовому пользователю быстро превращает новые изобретения в моду, а затем и в материал для творческой переработки. Именно этот материал становится ключевым ресурсом глобальной цифровой экономики. Конкуренция за него будет только возрастать. Рабочая сила замещается роботами, основным объектом эксплуатации человека становится творческий потенциал личности.

На схеме так же видно, что энтелехией творческого процесса, вне зависимости от того, в какой онтологии он происходит, является Другой, а не сам объект творчества. В условиях виртуальной реальности, законы которой можно изменить и настроить по своему желанию, физические законы не противостоят творческому потенциалу. Любая фантазия может быть объективирована в виртуальной онтологии, только Другой может наложить ограничение на объективацию творческого потенциала. Однако и Другой в виртуальной реальности претерпевает изменения. Ведь Другой – это тоже маска-личность, через него тоже «говорит» сокрытое. И он так же творит и творит для нашего «я», и тогда уже наше «я» выступает как Другой, как энтелехия процесса.

Интерфейс становится местом встречи личности с виртуальным Другим. Сами алгоритмы, формирующие собой среду творчества, управляются посредством команд, исходящих от личности творца и от Другого. Виртуальная реальность, таким образом, представляет собой среду, «сотканную» из команд пользователей. Код выступает как моментальный срез этого процесса совместного творчества, который происходит в момент сохранения виртуального объекта.

С развитием социальных сетей и мессенджеров Другой все чаще предстает в образе Виртуального Другого. Он объективирован в цифровом аватаре: видео, или фотоизображении и текстовых статусов (девизов, принципов, позиций).

Виртуальный Другой может быть выдуманным персонажем с заранее заданными качествами и характеристиками, но согласно этикету, который успел к настоящему моменту сформироваться в ведущих социальных сетях, вызвать доверие при знакомстве могут только аватары, которые выражают реальную личность, как минимум, они должны содержать настоящую фотографию и имя. Это аватары, с которыми можно вести диалог, или совместную практическую деятельность, продолжая ее в оффлайне. Безымянные и безликие аватары могут оказаться ботами, или «вторыми аккаунтами», созданными пользователем с какой-то целью, поэтому коммуникации с ними несут в себе риски.

Иногда под Виртуальным Другим понимают сам этот ложный аватар, отделенный от создавшего его индивида, или чат-бот, реализованный на технологии нейросети и действующий «самостоятельно», без прямого участия разработчика. При таком рассмотрении он оказывается «…эффектом сцепления множества «бытий-для-другого», причем в ситуации, когда никто не обладает бытием-для-себя» [94, 166 с.]. Так понимаемый Виртуальный Другой – это техническое воплощение философского зомби, он «принципиально анонимен, мы можем приписывать ему любые имена-названия» [94, 166 с.].

Однако, такой подход оказывается несостоятельным. На уровне теоретическом это можно показать на примере теории индивидуальностей Жильбера Симондона. Он считал [95], что технический объект в принципе следует рассматривать в связи не с субъектом, его использующим, а с материей, которая под его воздействием видоизменяется. На первый взгляд этот подход приводит нас к мысли о самостоятельности Виртуального Другого. Однако, материей, которая видоизменяется в процессе использования интерфейса социальной сети – это Реальный Другой, ведь в аватаре индивид воспроизводит себя, свою собственную личность. Получается, что Виртуальный Другой и при таком рассмотрении остается несамостоятельным, и подразумевает связь с Реальным Другим – либо как с управляющим субъектом, либо как с создаваемым объектом.

Аватар может быть создан ИИ – самообучающейся нейросетью, которая будет публиковать в социальной сети тексты и изображения без непосредственного участия человека. Примером такой личности можно считать голосового помощника Алиса, или чат-бот GPT-3. Однако, на практике и Алиса, и GPT-3 остаются зависимыми от разработчиков. Это непрерывно творимые (поддерживаемые) разработчиками персонажи, которые все время подправляются в соответствии с меняющимися коммуникативными шаблонами социума. Они подобны литературным персонажам, через которые писатель стремится передать какую-то идею. Разработчики виртуальных собеседников демонстрируют через них социуму *метод*, по которому строится человеческая речь и мышление. Аватар, построенный ИИ – это отражение коллективного представления об идеальном собеседнике. На практике, однако, он оказывается далеко не таким идеальным и на многие простые вопросы выдает неадекватную реакцию, поэтому качественного отрыва Виртуального Другого от Реального Другого пока не произошло и, скорее всего, никогда и не произойдет. Как мы и

говорили ранее, ИИ – это *гипотеза* о субъектности алгоритма, а не реально фиксируемая виртуальная субъектность.

Итак, Виртуальный Другой – это усложненный виртуальной реальностью Реальный Другой. Виртуальный Другой является виртуальной *наброшенностью* на Реального Другого, которая обретает свойство субъектности только в момент физического контакта с реальным пользователем, и которую можно назвать *дополненной личностью* по аналогии с дополненной реальностью (англ. augmented reality) [96, 244 с.].

О самостоятельности дополненной личности, или искусственного интеллекта можно говорить только в том смысле, в каком мы говорили о смене топоса субъекта в личности. Человеком может руководить (1) *бессознательное, (2) сознание, или (3) социум*. Все они являются отдельными топосами, из которых действует индивид как субъект. Субъект выступает как «инвариант, который пробегает по всем сегментам наррации, скрепляя и стягивая их в Историю» [94, 166 с.].

В случае, когда активность субъекта исходит из топоса социума, личность оказывается отчужденной, а человек действует и живет как робот, в соответствии с утвердившимися в обществе шаблонами, алгоритмами. Отчужденная личность не является самостоятельной. Наоборот, она находится во власти Другого, подобно тому как наемные работники оказываются во власти владельца предприятия. Отчужденная личность становится частью сложной субстанции, которая в любой момент может распасться. Напротив, личность творца может быть разделена только дескриптивно, и никогда на практике. Невозможно представить себе творящую маску-личность, у которой внешняя сторона отделена от внутренней. *(об отношении понятий «личность», «субъект» и «индивид» см. в главе 2. Творчество как способ бытия личности.)*

Личность продолжает себя в виртуальной реальности посредством дополненной личности, в результате чего у субъекта появляется еще один топос. Теперь он может действовать так же и из виртуальной реальности –совершенно особой области онтологии. Однако, маска-личность является трехчастным индивидом, и четвертая часть, прибавляемая механически, стремится «врасти» в личность, вытесняя собой константную реальность. Такое замещение принципиально не может произойти до конца, но внутренняя потребность личности в новом мотивирует стремление произвести эту замену.

В этой попытке алгоритмы интерфейса копируют алгоритмы поведения тела и логики мышления личности. Происходит переключение сознания с константной реальности на интерфейс. Это переключение аналогично погружению в мир субъективной виртуальности. Замечтавшийся человек и человек, увлеченный смартфоном ведут себя похожим образом. Человек словно отсутствует в константной реальности, он перестает реагировать на происходящее вокруг, полностью погружаясь в мир виртуальных образов. Как отмечал Сартр Ж.-П. «…для того чтобы воздействовать на эти ирреальные объекты, мне самому нужно раздвоиться, ирреализовать себя» [97, 220 с.]. Подобная ирреализация происходит при погружении и в свои фантазии, и в

виртуальную реальность, в последнем случае субъект «сливается» со своим аватаром.

При творческом акте в константной реальности компьютерный интерфейс как граница отсутствует. Тело является последней границей, которую, преодолевает творческий потенциал личности в процессе объективации. Далее вступает в силу действие физических законов и законов социума, т.е. Природы и Другого.

Константная среда, границами которой являются тела творящей личности и Другого, управляется Законом. Виртуальная реальность – сфера возможного. Это полиморфная среда, ограниченная интерфейсами пользователя и Другого. *Через интерфейс Виртуальный Другой становится для личности настраиваемым*. *Однако, и личность пользователя так же настраивается Другим посредством его интерфейса*. В напряжении, возникшем между двумя интерфейсами возникает сфера, объективирующая собой Мы-бытие, или то, что Хайдеггер называл «Бытие с» (Mitsein).

Однако, Mitsein так же не мыслится отдельно от личности. Жан-Поль Сартр говорит, что Mitsein «не является ни интерсубъективным сознанием, ни новым бытием, которое возвышает и включает свои части в качестве синтетического целого» [98., 427 с.]. В качестве примеров Mitsein Сартр Ж.-П. приводит людей, передвигающихся по городу, толпу, привлеченную вождем, или аварией на улице, коллектив, работающий над производством одного объекта, классы и т.д. Он так же разделяет Мы как субъект и Мы как объект. Во всех этих случаях Mitsien между Я и Другими возникает при появлении Третьего, подкрепляется материальной объективностью – телами Других, с которыми индивид составляет Мы – и является ни чем иным как субъективно переживаемым ощущением.

Отношения, скрепляющие индивидов в Mitsein, не являются объективными, это совпадение множества субъективных представлений о себе как части множества. И обязательно должен присутствовать единый субъект или объект, который выполняет роль взгляда на это множество стороны. Например, для толпы роль Третьего выполняет вождь. «Громадная материальность толпы и ее глубокая реальность (хотя только и испытываемая) оказываются завораживающими для каждого из ее членов; каждый требует быть потопленным в толпе-инструменте через взгляд вождя» [98, 434 с.]. Для угнетенного класса Третий – это класс эксплуататоров, для работающего коллектива – объект, над которым они работают. «Мы себя испытываем, таким образом, как воспринимаемые в качестве «мы» через «созидаемый» материальный объект. Материальность дает окончательное подтверждение нашей солидарной общности, и мы появляется как инструментальное и техническое расположение средств, каждое из которых имеет свое место, назначенное целью» [98, 431-432 с.].

Виртуальную реальность можно рассматривать как такой же объект, над которым работает коллектив индивидов. Таким образом, виртуальный объект, со всеми его отличиями от константного объекта, выступает в образе Третьего, который формирует Mitsein, который мы назовем *виртуальным социумом*. Это

социум, который выстраивается вокруг производства полиморфных, интерактивных и всегда незавершенных объектов. Это социум константных физических тел, связанных цифровыми форматами коммуникации – социальными сетями, мессенджерами и т.д. Однако, прежде чем рассматривать влияние на социум виртуального объекта, обратим внимание на то, что отношения в виртуальном творчестве объективируются не в произнесенном слове, или телесном жесте, как в константной реальности, а в коде файла с записью звука произносимого слова, или изменений света, фиксируемых видеокамерой в момент осуществления жеста.

В качестве примера рассмотрим интерфейс в перспективе общения с Другим. Когда мы работаем, нам противостоит *программное обеспечение* – единая система настраиваемых алгоритмов, с помощью которого мы осуществляем ряд операций с виртуальным объектом. Само название ПО подразумевает в нем функцию *обеспечения* процессов производства и обработки виртуального объекта. Но творческий акт всегда требует *иных методов*, а не тех, что есть, он в принципиальном конфликте с программным обеспечением. Для него это препятствие, которое преодолевается нестандартным использованием автоматических операций, установкой дополнительных драйверов, разработкой собственных приложений, которые позволяют расширить возможности ПО и т.п. Однако, доступ к коду у ПО отличается, оно бывает *свободным* (или открытым) *и несвободным* (или проприетарным).

Несвободное ПО – это *массовый продукт*, который коммерциализирован и унифицирован. Чтобы продукт не могли скопировать, или самостоятельно изменить, код ПО защищают от пользователя, ограничивая к нему доступ. Такой продукт является прямым отражением концепции продукта в константной реальности. Мы покупаем инструмент, набор инструментов, или станок, функции которых направлены на решение определенного круга задач. В виртуальной реальности круг задач ПО может быть скомпилирован бесконечно разнообразно, однако, для этого нужно уметь пользоваться языком программирования. Хотя уже очевидно, что с течением времени процент населения, владеющего ими будет только возрастать, в настоящее время ими владеют лишь немногие. Например, в разработке ядра открытой операционной системы Linux оставило след 3300 человек, хотя продукт существует с 1991 года [99].

То напряжение, которое возникает между творческой личностью и программным обеспечением можно рассматривать как противостояние константному объекту, но на самом деле это *конфликт* с разработчиками ПО. Сартр Ж.-П. считает конфликт – предварительной настройкой любого отношения к Другому. «Все то, что нужно для меня, нужно и для другого. В то время как я пытаюсь освободиться от захвата со стороны другого, другой пытается освободиться от моего; в то время как я стремлюсь поработить другого, другой стремится поработить меня. Здесь речь не идет об односторонних отношениях с объектом-в-себе, но об отношениях взаимных и подвижных… Конфликт есть первоначальный смысл бытия-для-другого» [98, 379 с.].

Основу же бытия-для-другого Сартр Ж.-П. описывает в таких терминах как *любовь, язык и мазохизм*. Язык для Сартра Ж.-П. не был изобретен, поскольку он сам первоначально и есть бытие-для другого. По сути – это все способы самовыражения, а не только речь. Язык «…есть тот факт, что субъективность испытывается как объект для другого» [98, 388 с.] Это смысл, внешний, по отношению к любому действию человека, любому его замыслу. Язык – это личный опыт, «который для-себя может производить из своего бытия-для-другого…», который используется личностью для того, чтобы «…быть этим или тем для другого» [98, 388 с.].

Так понимаемый язык можно рассматривать как социальное измерение константной реальности, в котором каждый объект рассматривается в контексте конфликта с Другим. Это явление можно назвать виртуальным, поскольку оно представляет собой *наброшенность,* которую разделенные индивиды переживают как «Бытие с». Таким образом, язык угадывается в константной реальности, только при наличии человека как носителя виртуальности сознания. Эта наброшенность объективируется в культурных артефактах и других искусственных носителях информации, и виртуальная реальность – один из них. Ее отличие от других носителей «Бытия с» в том, что она не столько *поддерживает* наброшенность, сколько *отражает или симулирует* ее. *Виртуальная реальность – это цифровая копия «Бытия с».*

Программное обеспечение, таким образом, является симулякром культуры как языка, посредством которого личность выражает себя Другим. Гэллоуэй А. в своем исследовании исходит из определения программного обеспечения Венди Хуэй Кьонг Чун, которое звучит как «функциональный аналог идеологии». [100, 55 с.] Это определение не связано с делением ПО на свободное и несвободное, хотя оно и говорит об идеологии, присущей ПО. Речь об отношении ПО и аппаратного обеспечения. «В формальном смысле компьютеры, понимаемые как компоненты программного и аппаратного обеспечения, являются идеологическими машинами. Они соответствуют почти всем формальным определениям идеологии, которые у нас есть, от идеологии как ложного сознания (как оно изображено в фильме «Матрица») до определения идеологии Луи Альтюссера как «репрезентации» воображаемого отношения людей к их реальным условиям существования» [101, 43 с.]. Но даже если рассматривать ПО как интерфейс, с которым творящая личность вступает в конфликт, то набор операций, который разработчики допускают пользователю осуществлять через этот интерфейс – есть их представление о производственных процессах в виртуальной реальности. Обращаясь к ПО, индивид вынужденно предполагает, что процесс производства виртуальных объектов строится так, как предлагает интерфейс этого ПО. В этом смысле ПО тоже выступает для творческого человека как как идеология, которая скрытым образом ограничивает творческий потенциал, вынуждая пользователя подстраиваться под определенные правила.

То же самое касается и социальных сетей, которые тоже представляют собой ПО, разработчиком которого является американец Марк Цуккерберг. С приходом Трампа Д. к власти в США, в обиход вошел термин «твиттер-

дипломатия» (англ. Twitter diplomacy), который открыл эру официальной публичной дипломатии посредством новых медиа. Однако, вскоре после этого суд Нью-Йорка признал Twitter-аккаунт Трампа Д. «общественной площадкой» и запретил блокировать пользователей [102], а после оглашения результатов выборов президента США в 2020 году сообщения Трампа Д. о «фактах мошенничества» стали отмечаться социальной сетью как «недостоверные» [103]. Наконец, 9 января Twitter навсегда заблокировал аккаунт Трампа Д. [104] за нарушение политики компании. Блокировкам подверглись так же аккаунты Трампа Д. в социальных сетях Facebook, Instagram, Twitch и мессенджерах Discord и Snapchat.

Вопрос морали в социальных сетях и раньше имел практическое значение в связи с травлей подростков, теперь же он перешел в политическую плоскость. В выделенных Хантингтоном С. цивилизациях различаются не только представления о дозволенном и недозволенном, но и политический строй, и культура взаимоотношений с властью. Поскольку большинство глобальных социальных сетей управляется американскими компаниями, ограничения, накладываемые на публикации, вырабатывались в интересах не столько либеральной идеологии в целом, сколько в интересах той части элиты США, которая использует эту идеологию в своих политических и экономических интересах. При этом блокировка пользователей проводилась по всему миру, а не только в США, что многими пользователями, в основном правых взглядов, было воспринято как посягательство на их свободу самовыражения.

Вопрос о «суверенизации интернета» возникал и раньше: Китай с 1998 года начал разработку системы фильтрации интернет-контента для китайских пользователей (проект «Золотой щит»), а Россия в 2019 году приняла т.н. Закон о «суверенном интернете» (Закон от 1 мая 2019 г. N 90-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «О связи» и Федеральный закон «Об информации, информационных технологиях и о защите информации»), который предполагал создание независимой от зарубежных корневых серверов инфраструктуры, обеспечивающей безопасность интернет-связи в случае конфликта со странами Запада, и позволял установить государственный контроль над контентом.

Позиция Казахстана по отношению к интернету является комплексной и сочетает в себе элементы цифровой модернизации, экономического прагматизма, суверенитета и контроля**.** Государство активно продвигает повестку цифровизации как ключевого элемента развития страны. Это отражено в нескольких стратегических документах. Власти заявляют о стремлении построить «Цифровой Казахстан». Это включает в себя:

Развитие электронного правительства (e-gov), которое в Казахстане признано одним из самых продвинутых в мире; Перевод госусулг в онлайн-формат; Развитие IT-инфраструктуры, включая расширение покрытия широкополосным интернетом и 4G/5G сетями; Стимулирование IT-стартапов и цифровой экономики.

В настоящее время можно выделить четыре концепции глобального интернета, которые отличаются ролью государства в виртуальных коммуникациях:

1. Американская – интернет является абсолютно свободным пространством, в котором государство выступает как регулятор только в чрезвычайных ситуациях. Это постмодернистский проект, который рассматривает традицию как временный стереотип, который не должен довлеть над коммуникацией, и от которого нужно отходить при смене целей этой коммуникации. Перспектива реализации такого подхода на глобальном уровне все более ставится под сомнение, учитывая последствия «арабской весны» и «оранжевых революций» для населения. Этот подход имеет преимущество перед другими в большей свободе самовыражения. Однако, такой подход также оказывается на практике удобным инструментом влияния США на другие государства. Кроме того, такие крупные державы страны как Китай, или Россия рассматривают традицию как необходимую основу коммуникации и видят в ней свою культурную особенность, особый путь, отличный от предлагаемого США.

2. Глобальный проект Китая представляет собой другой полюс – «цифровой гулаг». Для китайцев интернет – это в первую очередь средство государственного управления. Огромный рынок (пользователей там больше, чем в США и Европе вместе взятых) позволяет им диктовать условия большой пятерке (GAFAM). Они устанавливают однозначный приоритет государства над транснациональными интернет-платформами. На глобальном уровне этот проект может представлять собой жестко централизованную систему управления, подчиненную четко очерченным принципам. Для Китая это т.н. четыре «цифровых столпа», которые выделяет Шапюи Н. [105, 119-120 сс.]. При реализации такого проекта на глобальном уровне будет один или несколько центров, жестко контролирующих контент (что превращает сеть из зоны свободного общения в зону публичного общения, регулируемого государством) и регламентирующих коммуникацию между зонами контроля этих центров.

3. Российский проект «суверенного интернета», представляет собой «золотую середину» между первыми двумя подходами. Он подразумевает возможность для каждого государства регулировать правила интернет-общения, а на международном уровне согласование и выработку общих для всех принципов коммуникации, которые устраивают всех участников. То есть, это система свободных союзов, в которые страны могут входить и выходить в соответствии со своими интересами. Такой подход подразумевает государственную цензуру, которая, однако, может быть смягчена при выработанном приоритете международных соглашений. Проект «суверенного интернета» выгоден тем, что позволяет сделать переход в информационную эпоху для любой культуры менее травматичным. Если рассматривать недостатки такого подхода, то они заключаются в возможности тоталитарным режимам подавлять свободу слова у себя в стране.

4. Европейский проект также представляет собой срединный вариант между двумя первыми, однако, он отличается от российского целью государственного

управления интернетом. Государство выступает здесь не как хранитель традиционных ценностей, а как гарант безопасности личных данных пользователей, к которым имеют доступ производители ПО и само государство.

5. Казахстанский контекст трансформации личности в условиях виртуальной реальности проходит в рамках программы «Цифровой Казахстан», который включает в себя стратегический документ «Национальная безопасность и цифровой суверенитет». Эта концепция подразумевает право государства контролировать информационное пространство в своих границах. Власти аргументируют это необходимостью бороться с киберпреступностью, терроризмом и экстремизмом. Наряду с этим защищать граждан от дезинформации, фейковых новостей и вредоносного контента и обеспечивать стабильность работы интернета в стране. На практике политика «цифрового суверенитета» приводит к созданию механизмов контроля, что часто критикуется правозащитниками. Закон «О информационной безопасности» дает государственным органам широкие полномочия по ограничению доступа к информации и интернет-ресурсам. Государство регулирует свой контроль посредством блокировки ресурсов, обязательной идентификации, системы мониторинга и фильтрации трафика. Регулярно блокируются сайты, которые власти считают экстремистскими, распространяющими наркотики, или те, что призывают к незаконным массовым акциям. Нередко под блокировку попадают независимые СМИ и оппозиционные платформы. Неоднократно поднимался вопрос о необходимости привязки аккаунтов в мессенджерах и соцсетях к номеру телефона, а номера телефона – к паспортным данным. Это обосновывается борьбой с троллингом и анонимными угрозами, но на деле ведет к снижению анонимности в сети. В Казахстане внедрена Национальная система мониторинга интернет-трафика (глубокий анализ пакетов данных - DPI). Она позволяет операторам связи по требованию уполномоченных органов быстро ограничивать доступ к определенным ресурсам.

Таким образом, творческому субъекту в виртуальной реальности противостоит (1) программное обеспечение как общепринятый набор опций для производства и презентации того или иного виртуального объекта, (2) государственная цензура как ограничение форм самовыражения, (3) другой пользователь как носитель традиции, выносящий оценку утилитарной, эстетической и моральной ценности виртуального объекта. Во всех трех случаях противостояние это выражается в форме алгоритма, который направляет, ограничивает и отрицает энергию творческого потенциала личности.

Итак, объективация в виртуальную реальность означает объективацию творческого потенциала в такую среду, где такие феномены как «отношение», «принципы», «методы», существуют в форме объективной среды действующих алгоритмов. Особенность виртуальной реальности состоит в том, что она представляет собой не среду объектов, а среду отношений и процессов, при этом, процессы эти являются симуляцией процессов, происходящих в сознании человека. Таким образом, виртуальная реальность симулирует не столько константную среду, сколько отношение к ней личности в процессе объективации

субъективного образа. Можно сказать, что *виртуальная реальность – это пространство методов*.

Действительно, смена творческой среды из константной в виртуальную означает *обращение пространства в функцию*. ПО представлен тремя элементами – рабочим пространством, панелью инструментов и указателем. Все три элемента являются функциями. Функция рабочего пространства – *представить* обрабатываемый массив данных так, чтобы у пользователя создавалась иллюзия константного пространства на экране. Например, рабочее пространство текстового редактора представлено как лист бумаги, который можно увеличить, уменьшить, поднять, или опустить. Пользователю сложно увидеть в пустом листе визуальную репрезентацию массива данных, как в академической живописи сложно разглядеть мазки кисти. Но как картина состоит из таких мазков краски, так виртуальный лист текстового редактора является массивом данных, в который пользователь может изменять. Репрезентация массива в форме бумажного листа задает и ограничивает методы этого изменения. Смена ПО на дисплее означает смену репрезентации массива данных и сопутствующую ему смену панели инструментов.

Панель инструментов – это набор кнопок, каждая из которых позволяет запустить алгоритм, выполняющий функцию инструмента, например, маркера, выделяющего текст. Открыв тот же массив данных текстового файла в каталоге проводника, мы можем с помощью кнопок меню скопировать его, или удалить, чего не можем сделать в самом текстовом редакторе. 3D-пространство компьютерной игры так же является репрезентацией массива данных. Одни его элементы выполняют функции рабочего пространства, автоматически поддерживающего зрительную иллюзию константного образа на экране. Другие – активные – элементы игры выполняют функции инструментов.

Существует и третий элемент – указатель. В игре – его функцию выполняет аватар, в текстовом редакторе – курсор. Функция указателя – указывать элемент массива, в котором пользователь хочет произвести замену, или иконку, посредством которой отдается команда, меняющая весь массив, или его фрагмент по соответствующему алгоритму. Аватар так же может стать рабочим пространством, и тогда уже с ним можно произвести изменения посредством кнопок соответствующей панели инструментов, или клавиатуры. Аватар социальной сети – один из таких примеров. Страничка в социальной сети – это рабочее пространство, функция которого смоделировать образ «я».

Можно заметить, что таким же образом – как функции – объекты константного мира отражаются и в сознании творящего индивида. Некоторые называют логику ПО «компьютерной эпистемологией», задача которой – «исследования структуры знания с императивной точки зрения... Математика дает нам структуру, в которой мы можем точно описывать понятия типа «что такое». Вычислительная наука дает нам структуру, в которой мы можем точно описывать понятия типа «как»« [106, 16 с.].

Творческое мышление – это выработка метода, это тоже мышление командами. Именно в творческом акте константный объект рассматривается как

нечто незаконченное. Это не «что», а «как». Объекты в творческом акте – это либо материал, который нужно обработать (аналогом которого в виртуальной реальности выступает рабочее пространство), либо инструмент, которым можно эту обработку осуществить (кнопка), либо тело рабочего, использующее инструмент для обработки материала (указатель).

Если в константной реальности объекты разнесены в пространстве, то в виртуальной реальности (как и в сознании индивида) они разнесены лишь функционально, что позволяет «свернуть» их в пространстве. Производство константного объекта требует перемещения его из одного отдела в другой, а для производства виртуального объекта требуемые функции всегда находятся в буквальном смысле под рукой – их в любой момент можно задействовать одной и той же компьютерной мышью.

Разработка метода производства константного объекта в сознании творца тоже происходит в результате отражения этих объектов как функций. Отличие от виртуальной реальности в том, что виртуальная симуляция – как и любая симуляция вообще – является несовершенной. Если «как» программного обеспечения – это *ответ* на запрос пользователя, действующий алгоритм, инструмент, посредством которого возможно осуществлять творческий акт разными способами, то в сознании «как» – это *вопрос*, ответ на который возникает уже по окончании творческого акта, а сам творческий акт представляет собой иррациональную и не формализованную работу по отражению и воображению константной реальности. Истинно творческий акт формализуется только после его завершения [107, 18 с.], и именно такая конечная формализация и лежит в основе симуляции, представленной в ПО.

Таким образом, виртуальная реальность как среда творчества представляет собой пространство методов, а не объектов, точнее, пространство методов со свойством объектов. Метод объективируется не как рабочий процесс, а как математическая функция со множеством переменных, репрезентация которой носит пространственные характеристики.

Виртуальная реальность служит проекцией *осознанных* процессов психики индивида в константной реальности. С одной стороны, это зеркало, в котором личность видит собственное отношение к реальности со стороны. С другой – это среда отчуждения своего отношения, которая противостоит личности как объективная реальность и как объект творчества.

Творчество в виртуальной реальности – это изобретение новых отношений к реальности. Формально можно сказать то же самое и про творчество в константной реальности, однако смысл будет иным. Если в константной среде творчество – это процесс изобретения отношений для себя, то в виртуальной реальности происходит изобретение отношений для Другого. В константной среде изобретение отношений – это выработка метода создания нового артефакта, который *происходит в сознании индивида*. Вне сознания этому процессу соответствует физическая деятельность по разработке нового артефакта. В виртуальной среде под изобретением отношений понимается объективация нового метода в цифровом коде ПО, который *происходит вне*

сознания индивида в процессе его физической деятельности. В сознании индивида этому процессу соответствует творческий поиск новых подходов к изобретению отношений. В первом случае это описание перехода творческого потенциала из сферы сокрытого в сферу сознания. Во втором случае описывается переход из сферы субъективных образов во «внешнюю» цифровую реальность.

Это описание творческого акта, которое описывает не только создание интерфейса, ПО, т.е. не только программирование. Хотя процесс набора литературного шедевра на компьютере отличается от рукописного варианта только большим удобством и требуемым навыком, в текстовом редакторе есть функция, которая указывает на принципиальное отличие виртуального текста от константного – функция гиперссылки. Именно эта функция, трансформирующая текст в гипертекст, показывает, что в виртуальной реальности текст обладает выделенными нами свойствами виртуального объекта – принципальная незавершенность, полиморфность и интерактивность.

Гиппертекст – это «организационная надстройка над текстом, позволяющая рассматривать его в различных структурных представлениях, …[*которая*]… позволяет наряду с линейным чтением текста (слева направо, строка за строкой) двигаться и по другим структурным схемам, находить и выбирать определенные фрагменты, расположенные в различных частях текста» [108]. Это уже не просто текст, это также и пространство отношений к нему, интеграция возможных способов прочтения этого текста.

Основные свойства гипертекста, которое определяет его отличие от текста обычного – нелинейность и интерактивность [109, 245 с.]. Текст, снабженный гиперссылками, представляет собой информационную базу данных, в которой строгая последовательность, свойственная тексту бумажного носителя, становится лишь одной из возможных. Каждое слово гипертекста может изменить последовательность чтения, переадресовав читателя к другому тексту. Изначальный замысел автора становится «лишь одним из слоев возможного многомерного смысла, который создается в процессе коллективной интерпретации гипертекста» [109, 246 с.]. В 1963 году Хулио Кортасар написал экспериментальный роман «Игра в классики», для чтения которого он в предисловии предлагал две техники: обычную и по составленной им нелинейной последовательности глав. Таким образом, его книга фактически представляла собой две книги, которые возникают при смене метода ее прочтения. Она приобретала свойство полиморфности, приближаясь к современному виртуальному гипертексту.

В свою очередь, сам гипертекст может стать частью другого гипертекста, в котором он будет присутствовать как гиперссылка. Все это делает текст, набранный в виртуальной реальности полиморфным и интерактивным. Гиперссылка также подразумевает, что текст читается с экрана и доступ к нему открыт для других пользователей. Примером такого текста является пост в социальной сети или новость на сайте СМИ. Такие тексты могут быть прокомментированы и оценены пользователями. Комментарии могут содержать дополнительную информацию, которая будет представлять изначальный текст в

совершенно ином свете, что и позволяет нам говорить о гипертексте как о принципиально незавершенном. «Запускается сюжет, и каждый пользователь дописывает кусочек, и этот бесконечный червяк тянется и тянется. Получается джазовый джем-сейшн, когда исчезает традиционное понятие авторства и открывается новое поле для свободного творчества» [109, 245 с.] Понятие авторства вытесняются новыми терминами, такими как «гиперавторство», которое подразумевает соавторство читателей гипертекста [109, 247 с.], или «авторизация», понимаемая как «трансформация обычного текстового документа в гипердокумент, создание электронной библиотеки гипердокументов, изложение некоторого оригинального материала сразу в гипертекстовой форме, анализ и синтез базы знаний той или иной проблемной области» [110]. Кроме того, гипертекст может содержать ссылки не только на текст, но и на изображения, видео- и аудиоматериалы, 3D-пространства и т.д.

Как видим, текст, набранный в текстовом редакторе отличается от текста, написанного от руки на бумаге. Смена носителя придает ему новое качество, которое меняет его восприятие и отношение к тесту вообще. «У читателя меняется восприятие картины мира, в которой мир предстает как огромная свалка артефактов, традиций, образов, стилей, накопленных человечеством; отсутствует иерархия ценностей; художественный текст модифицируется в случайный бриколаж; хаос стает способом организации мира» [109, 246 с.]. В результате а человека формируется т.н. мозаичное или клиповое сознание.

Таким образом, и интерфейс ПО, и контент, создаваемый посредством этого интерфейса, представляют собой пространство функций, или пространство методов. Соответственно, творческий акт в условиях виртуальной реальности отличается тем, что новый метод является не только обязательным условием создания образа, но и сам образ, возникающий в процессе творческого акта, является объективированным методом.

Если творчество в константной реальности – это новый метод производства объектов, то творчество в виртуальной реальности – это новый метод производства методов.

4 ВОЗМОЖНОСТИ И ПЕРСПЕКТИВЫ ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ В ПРОСТРАНСТВЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

4.1 Роль общечеловеческих и конкретно-казахстанских ценностей в предотвращении рисков и угроз реализации творческого потенциала личности

В казахском языке для обозначения личности используется слово «тұлға». У этого слова несколько значений: 1) телосложение; фигура (человека); 2) опора; защита; поддержка; 3) важная персона; 4) сумма психологических и социальных характеристик человека [111, 1286 б.]. Этимологически слово восходит к монгольскому «тұлға», означающему «опора, покровитель, столб», а иногда как «очаг» [112, 194-195 б.]. Личность в социуме кочевников ассоциировалась не только с лицом человека, но со всей его фигурой, и этимологически связывала ее не с религиозным ритуалом, как в случае с persona, а с бытом и конкретной социальной ролью, которая может быть определена через ассоциацию с центром юрты как системообразующим центром – своего рода сингулярности, вокруг которой формируются социальные связи и роли по принципу «ближе/дальше» и «справа/слева» и «над/под». Поскольку тұлға – это центр, она не может задавать принцип отделения «внутри/снаружи». Сущность тұлға в его посюсторонности, константности, постоянстве, определенности. Кодар А. обращает внимание, что что в казахском языке и душа, и жизнь, и живой человек обозначаются одним словом – «жан» [113, 88 с.]. Таким образом, семантика личности в казахском языке имеет этимологическую связь с традиционной религией кочевников – тенгрианством.

На первый взгляд, это не маска-личность, отграничивающая бытие от сокрытого, а центр – управленческий, информационный, моральный, военный, творческий, цивилизационный и т.д. «Тұлға» является примером субъекта классической философии, как его видел Фуко М. – «великим средоточием соотношений – центром, где различные соотношения сосредоточиваются и откуда они излучаются снова» [114, 60 с.]. Однако, концепция «Тұлға» синонимична идее первого двигателя Аристотеля, находящегося в центре бытия, «который приводит в движение все вокруг, оставаясь неподвижным» [115, 96 с.].

Тұлға - это опора бытия Других – образ, аналогичный древнегреческому Атланту, держащему на своих плечах небесный свод. Характерно, что одна из версий этимологии древнегреческого слова Ἄτλας (Атлант) утверждает, что оно образуется от праиндоевропейского корня *telh₂- (терпеть, страдать, выдержать, переносить) путем присоединения к нему копулятивного ἀ-, выражающего единство, или схожесть [116]. Таким образом Атлант принимает значения «сострадающий, помогающий терпеть, выносить». При этом, можно заметить, что корень *telh₂- созвучен с казахским «тұлға». Так этимология имени древнегреческого титана раскрывает эмоциональную сторону образа тұлға-личности. Тұлға – это тот, кто помогает человеку нести бремя бытия.

Тұлға также представляет всю общину перед представителями внешних, не включенных в эту общину групп. Такими представителями могут выступать иноплеменники, представители другой культуры, цивилизации, а также потусторонние силы. Можно сказать, что тұлға олицетворяет традицию.

Для общения с потусторонними силами привлекались бақсы, которые больше ассоциируются с пограничной структурой социума, что следует в том числе и из этимологии этого слова, которая, по одной из версий, восходит к слову «бағу – «пасти», «вести», «охранять»« [117, 33 с.]. Охраняют нечто, например, территорию, организацией границ, препятствий входу в –, или выходу из границ. Бақсы лечили людей и предсказывали будущее, наблюдая в состоянии транса пророческие видения. «Баксы, которых мне случалось видеть, вошел в кибитку самым тихим шагом, с потупленными глазами, с важным лицом и в рубище. Взяв в руки кобыз, заиграл, запел и начал тихо качаться. Он бился как неистовый…. Бросив кобыз, вспрыгнул, затряс головою, стал кричать пронзительным голосом и созывать духов. Наконец, выбившись из сил, умолк как мертвый. По прошествии нескольких минут, привстав, прочел молитву и начал предсказывать, основываясь на бывшем ему тогда видении» [118, 317 с.].

Несмотря на лиминальность бақсы, нет никакого парадокса в том, чтобы он был личностью, т.е. тұлға, центром. Наиболее яркой личностью такого рода был, например, Коркыт-Ата – праотец всех бақсы. Традиция, заключенная в мифе о Коркыте, до сих пор жива и «имеет … интегрирующее значение, как учение Мухаммеда для арабской нации или Иуды для евреев» [119]. Коркыт-Ата являет собой концепцию «первичного субъекта» (primary subject) – личность как центр, источник традиции, образец для подражания, идеал, стремление к которому является в обществе неоспоримым. Как утверждают казахстанские философы, «…история казахского народа начинается с Коркыт-Ата, так как его имя присутствует везде: в музыке и литературе, космологии и этнографии, философии и истории. Мятежный дух певца и летописца сохраняется в легендах, сказках, пословицах и поговорках казахов. Коркытовское этическое учение, в центре которого находится человек, философские размышления мыслителя о смерти и бессмертии, добре и зле, дуализме бытия, где борются свет и тьма, вошли в ткань духовной структуры казахского этноса и стали основополагающими темами казахской философии» [120, 44 с.].

Образ Коркыта соединяет в себе центр и границу. Его родина представлена в легенде как «центр земли» (жер ортасы) [121], но по легенде казахов, земля эта находится на берегу реки Сырдарьи, которая для кочевника была труднопреодолимой границей, своего рода «краем земли». В поисках спасения от смерти Коркыт бежит из этого центра, «отправляется в четыре конца света» [121], но, когда понимает, что смерть пронизывает собой все сущее, возвращается к центру – побережью Сырдарьи, – где осуществляет свой творческий акт: создает первый кобыз и исполняет на нем первые музыкальные кюи, передававшиеся через поколения от одного бақсы к другому.

С одной стороны, легенда о Коркыте утверждает однозначный ценностный приоритет константной реальности. Она воспевает земную жизнь и личность

человека-творца, смерть воспринимается как переход не в инобытие, а в небытие, а бессмертие – как объективация личного творческого потенциала в сущем. Образ смерти в легенде – змея, укусившая Коркыта, – представляет собой символ земного времени, изменчивой материи, природного круговорота, в котором одни формы сменяются на другие.

С другой стороны, Коркыт-Ата неразрывно связан с потусторонним миром, являясь его посланником. Придуманный Коркытом кобыз становится инструментом медиумов – шаманов, бақсы, – а его рождение представляет образ маски-личности, соединяющей и разделяющей онтологию сокрытого и действительного. Тем не менее, очевиден ценностный приоритет земной, материальной жизни над потусторонними мирами. Коркыт стремиться остаться здесь, и не видит своего будущего в иных мирах. Корни такого «диалектического материализма» лежат в тенгрианстве, суть миросознания которого можно определить, как «непрерывный поток витальности, где человек всего лишь часть этого потока» [113, 89 с.]. Если в исламе смерть воспринималась как начало новой жизни, то «творчество Коркыт-Ата, бросавшего вызов смерти, конечно, по существу своему носит домусульманский характер» [120, 43 с.]

Легенду о Коркыте можно рассматривать как мифологическое описание творческого акта, как процесса объективации, сокрытого в среду через социальную идентификацию. Мать носит его в утробе три года и девять дней. Все это время он находится на границе бытия и небытия, подобно зреющему творческому замыслу. Его рождение сопровождается пугающими природными явлениями – грозой, громом, ураганом, вызывая у людей панику, подобно тому, как все новое, входящее в этот мир воспринимается как угроза. Путешествие Коркыта – это поиск творцом своей индивидуальности, своего места в мире, своего «я». Этот экзистенциальный поиск связан с идеей смерти, конечности земного существования и желанием «земной вечности», свойственной и для секулярного модерна, и для тенгрианства, в феномене которого «мы, парадоксальным образом, имеем дело с атеистическим монотеизмом» [122, 224 с.] Коркыт обнаруживает, что нет места в мире, где можно было бы укрыться от смерти. Личность Коркыта – это личность трансцендирующая, он находится между бытием и ничто: «Өлі десем өлі емес, / Тірі десем тірі емес. / Ата Қорқыт әулие. ... (Назову его мертвым – он не мертв, / Назову его живым – но не жив. / Святой Коркут-Ата)” [123, 78 с.]. Хайдеггер М., уже в XX-м веке, будет говорить о Dasein как о «выдвинутости в Ничто»: «Выдвинутое в Ничто, наше бытие в любой момент всегда заранее уже выступает за пределы сущего в целом. Это выступание за сущее мы называем трансценденцией» [124, 35 с.]. Именно эта выдвинутость в Ничто дает Коркыту возможность переосмысления мира и своего места в нем. В результате этого переосмысления он возвращается на свою родину, «в центр земли». Это возвращение – символ обретения утерянной гармонии. Коркыт снова становится в центре бытия, теперь уже как личность, как творец, обогащающий бытие новым. Он создает новый скрипичный музыкальный инструмент и играет на нем мелодии, которые остаются в мире сущего навсегда. Смерть Коркыта – это смерть тела творца, его сущего, но не его

духа, его бытия, воплощенного в созданных им мелодиях и памяти Других. Вместе с тем, его творчество гармонично со Вселенной и с тенгрианской традицией тюрков, которую он своей жизнью и деятельностью обновляет и продолжает.

Таким образом, в легенде о человеке, жизнь которого которого ассоциируют с огузскими племенами, жившими в V–VI веках [125, 53 с.], мы находим метафорическое, очень глубокое и очень современное описание творческого акта и трансцендирующей природы личности творца. Если тұлға – это центр бытия, то потому, что он является горизонтом, соединяющим собой два мира, подобно неподвижному перводвигателю Аристотеля. Это образ белой дыры, или сияющего Солнца, освещающего окраины лучами света, которые исходят в этот мир через его центр, из сокрытых областей онтологии. Можно сказать, что представление казахов о личности как об особенном человеке, который является горизонтом между миром действительного и сокрытого, уходит в доисламскую эпоху. Коркыт-Ата является мифологическим образом такой личности. «Подобное пограничное положение, как известно, занимают, согласно тенгрианскому духовному учению аруахи – духи предков, которые были для кочевого мира Великой Степи посредниками между ними и Көк Мәңгі Тәңірі – Вечным Синим Небом, способствующими гармонизации жизни людей с требованиями Всевышнего» [126, 75 с.].

С распространением ислама на территории Центральной Азии происходит переворот ценностей, и уже высшая онтология становится приоритетной в земной жизни человека. В тюркской философии, однако, материальный мир остается значимым для человека. Например, в философии «выходца из привилегированных слоев тюрков» [127, 6 с.], родившегося на территории южного Казахстана Абу-Насра аль-Фараби человек по своей природе является горизонтом между материальным и нематериальным мирами. Сама душа человека представлена у него как соединение ряда сил – питающей, чувственной, силы воображения, мыслящей и стремящейся [128, 264-270 с.]. Все эти силы распределены в теле человека и находятся в соподчинении друг к другу, представляя иерархию, на вершине которой находится мыслящая сила. Разделяя мыслящую силу на низшую практическую и высшую теоретическую, аль-Фараби говорит, что последняя «[создана для того] чтобы достичь счастья». Он понимает счастье человека как смысл его существования и видит его в том, «что человеческая душа поднимается до такого совершенства бытия, что она больше не нуждается для своего существования в материи, поскольку она соединяется с совокупностью бытий, свободных от телесности, и субстанциями, отделенными от материи, и существует, таким образом, вечно» [128, 288 с.]. Возрастая от потенциального интеллекта через активный и благоприобретенный интеллекты к высшему – деятельному интеллекту, и приведя в соответствие с последним теоретическое и практическое мышление и воображение, человек «будет как раз тем, кто воспринимает откровение, а Аллах (велик он и всемогущ) открывается ему через посредство, деятельного разума» [128, 315 с.]. Так, через восхождение

от низших сил души к высшим, человек способен дойти до состояния, когда он встречает встречный поток из высших «надлунных сфер».

Эти сферы тоже представляют собой интеллекты. Их одиннадцать и они, в отличие от уровней человеческого интеллекта «для своего существования абсолютно не нуждаются в материи как основе» [128, 235 с.]. Они спускаются вниз от Первого Сущего, к Лунной орбите, истекая по принципу эманаций.

Так человек становится границей между мирами, однако, изначально он находится на стороне материи. Человек – это материя, которая может трансформироваться в имматериальную сущность. Однако, этого может и не произойти, и тогда душа человека распадется на части. Только от самого человека зависит, вознесется ли он к высшим сферам и бесконечности, или нет. Как пишет Касымжанов А. Х., «весьма своеобразна его мысль о том, что бессмертна душа добродетельных и сведущих людей, тогда как души невежественных людей смертны. Это разграничение заставляет усомниться в том, насколько ортодоксально он верил в бессмертие души. Не состоит ли оно (бессмертие) в том, что человек сохраняется в памяти других благодаря своим творениям, как впоследствии говорил Л. Фейербах?» [127, 81 с.]

Однако, не только его стремление и работа над собой делают его личностью. В этом так же участвует и встречный поток мудрости из высших сфер. Человеческий интеллект, согласно аль-Фараби, с высшими сферами не сливается в одно (иттихад), а соединяется с ним без отождествления (иттисал) [129, 159 с.]. Таким образом, человек сохраняет свою индивидуальность. Когда эти потоки встречаются, высшая мудрость «переливается от Аллаха, благословенного и всевышнего, к деятельному разуму, переливается им к его страдательному разуму через посредство приобретенного разума, а затем – к его способности воображения. И человек этот благодаря тому, что переливается от него в его воспринимающий разум, становится мудрецом, философом, обладателем совершенного разума, а благодаря тому, что перетекает от него в его способность воображения – пророком, прорицателем будущего и истолкователем текущих частных событий – и все это благодаря тому существованию, в котором он познает божественное. Подобный человек обладает высшей степенью человеческого совершенства и находится на вершине счастья» [128, 315-316 с.].

Как мы можем видеть, личность человека в философии аль-Фараби – это все тот же процесс проявления сокрытого в действительном через индивидуальность, через конкретного человека, который должен сначала устремить свою деятельность внутрь себя. В этом устремлении человек переживает трансформацию. Это тоже путешествие, как и в легенде о Коркыт-Ата, но путешествие снизу-вверх, в результате которого человек достигает иного источника, потоки которого через него спускаются из мира высших идей вниз, в мир материальных субстанций. Если личность в традиционном понимании тюрков – это опора социума, то философия аль-Фараби – это описание установления этой опоры. Личность-тұлға в философии аль-Фараби – это опора подлунного мира, соединяющая нижний мир с верхним.

Вопрос соотнесения центра и границы социума прослеживается и в более поздней работе тюркского философа Юсуфа Баласагуни «Благодатное знание» («Кутадгу билиг», XI в.). Как отмечает Амриханов Р.М., «в сердцевине социально-этической концепции Баласагуни лежит, несомненно учение ал-Фараби о «добродетельном городе» [130, 37 с.]. Однако, в поэме Баласагуни Ю. хоть и сохраняется приоритет сокрытой онтологии над действительностью, показывается важность заботы о мирской жизни социума.

Структуру его философской поэмы-назидания задают ее главные герои, чьи социальные статусы выстраиваются в линию, соединяющую центр социальной системы отношений с ее границей: правитель – два визиря – отшельник. Однако, эта линия также соединяет социальный центр – правителя – с высшим знанием и, как следствие, истинной моралью, которые олицетворяет собой отшельник. Мудрость отшельника притягивает к себе и правителя (элика), и его визиря. Письмами и уговорами они призывают его во дворец для службы элику, но получают отказ – божественная истина не может служить правителю, поскольку служит всевышнему творцу из иного мира. Высшая истина может лишь временно осветить собой центр, но место ее вдалеке от мирской жизни, на ее окраине. Только когда элик предлагает отшельнику не служить, а просто посетить его в качестве гостя, отшельник соглашается, после чего поучает элика мудрому правлению. Таким образом, лиминальная персона, человек с границы социума становится истинным центром, вокруг которого через правителя выстраивается система социальных отношений. Элик признает мудрость отшельника и далее следует его нравоучениям.

Характерно, что, являясь рационалистом и прославляя разум как основу успешной жизни и истинной нравственности человека, основным качеством отшельника Баласагуни Ю. делает не ум. Каждый из четверых героев поэмы является олицетворением качеств или принципов, что выражено в их именах: «элик Кюнтогды – «Солнце взошло», первый визирь Айтолды – «Полная луна», второй визирь Огдюльмиш – «Достохвальный» и отшельник Одгурмыш – «Пробуждающий» [131, 508 с.].

Своим читателям Баласагуни Ю. представляет своих героев так:

«Да, Правды великий закон – Кюнтогды,
Да, Счастием мной наречен Айтолды.
Затем мой рассказ о благом Огдюльмише,
Чей Ум – всех премудростей разума выше.
Затем Одгурмыша я ввел в сочиненье,
Сей муж воплощает собой Завершенье.
Четыре сих свойства – о них мой рассказ,
Читай, и да станет всезрячим твой глаз!» [131, 56 с.].

Исследователи отмечают неопределенность принципа, олицетворяемого отшельником Одгурмышем. «Воплощением каких свойств выступает Одгурмыш («Пробуждающий»), выясняется лишь из текста, а не из авторских пояснений. В прозаическом и стихотворном предисловиях его свойства обозначены словом qana'at («довольство малым», «непритязательность», «скромность»,

«отрешенность»), а в тексте сочинения ему приписаны различающиеся по спискам достоинства: 'agibat («завершение», «конец»), 'afijat («здоровье», «благоденствие», «благополучие»)» 131, 521-522 с.]. Предполагается, что это связано с невнимательностью переписчиков, однако в нашем рассмотрении такая сокрытость принципа выглядит вполне естественно. В любом случае, для нас важно, что в поэме ключом к высшей истине и нравственности является олицетворение не разума, а чего-то другого, связанного со смертью, с потусторонним.

Вся структура произведения может рассматриваться как последовательный анализ основы социальной справедливости, к которой следует стремиться и обществу, и, в первую очередь, правителю. Сначала автор в диалогах элика и Айтолды рассматривает в качестве такой основы удачу, но показывает ее непостоянство. Сам Айтолды признается элику, что его называют за это порочным, но следуя своей природе учит элика: «Нашел себе новое – старое брось, / С благим заодно будь, с нестоющим – врозь! / Вкус есть только в новом, в старье его нет, / Но будь осторожен: где вкус, там и вред!» [131, 80 с.]. Вскоре Айтолды умирает, что можно рассматривать как обыгрывание непостоянства удачи не только в содержании диалогов, но и в сюжетной линии. Элик теряет удачу, которая помогала ему какое-то время в управлении государством, и обращается к разуму, принимая на службу сына Айтолды – Огдюльмиша. Таким образом, разум рисуется как дитя удачи, везенья, судьбы: «Даст бог от рождения разум толковый – / Ученью он будет хорошей основой… / а тот, кому разум не дан от рожденья, / Желаньям своим не найдет исполненья» [131, 157-158 с.].

Новый визирь дает множество полезных советов о том, как подобрать подходящих людей на службу, настолько подробных, что поэму можно рассматривать «как руководство по управлению человеческими ресурсами XI века» [132, 314 с.]. Элик доволен своим визирем, но видит, что с помощью одного только разума справедливость не может достичь своей полноты. «О том, что один ты, грущу я, скорбя, / О доблестный, был бы собрат у тебя!» [131, 246 с.]. Оказывается, что у удачи-Айтолды есть еще один сын – «пробуждающий» Огдурмыш, чьи качества многократно выше, чем у мирского разума, олицетворяемого его братом – молодым визирем Огдюльмишем, в чем последний сам и признается: «Меня он сторицей во всем превзойдет, / Он – избранный муж небывалых высот… Но он отвратил от мирского свой взор, / И, праведен сердцем, живет среди гор» [131, 247 с.]. Итак, и справедливость, и разум неполны без праведного сердца, без взора, обращенного за пределы земного мира. Они оба хотят, чтобы потусторонняя мудрость служила им и обращаются к ней с призывом, но получают твердый отказ от Пробуждающего, который не видит возможности служить двум господам, и отдает безусловное предпочтение высшему творцу.

Только как гость соглашается Огдурмыш посетить дворец элика, и справедливому элику приходится принять его условия и смириться, несмотря на то, что отказ отшельника сильно ранит его самолюбие: «Я слово сказал тебе – слаще услад, / а ты мне в ответ дал испить горький яд» [131, 300 с.]. Таким

образом справедливость в лице элика сама принимает себя как подчиненную окраину высших знаний, исходящих из высших сфер бытия.

Вопрос, с которым элик обращается к отшельнику, не о том, как управлять государством, как в беседах с олицетворением разума визирем, а о том, как обрести верный путь в жизни. Элик вопрошает отшельника не как обладатель высокого статуса, а как обычный смертный, которого заботит его внутренний мир. Так автор подводит нас к мысли, что именно этот внутренний мир личности в конечном итоге и является настоящей основой справедливого общественного устроения. «Ты хочешь, чтоб всюду добро процветало, / Сам доблестным стань, о, властитель, сначала! / Ты жаждешь владенья очистить от смут, / Безгрешен будь сам - твой пример переймут,» – дает свой совет отшельник [131, 392 с.]. Как и в мифе о Коркыте, тема смерти является основной в наставлениях отшельника. О смерти нужно думать непрестанно, чтобы избежать ловушек земного мира. Здесь, на земле, властвует время, которое любое богатство для смертного человека лишает ценности. Только сосредоточившись на потустороннем мире можно постичь истину. Душа человека – единственная истинная ценность и основа, на которой строится все остальное, включая и разум: «Чти душу свою, подави страсти разом, / Твой ум станет беком, а ханом – твой разум!» [131, 399 с.].

После отъезда Огдурмыша элик осмысляет его советы в диалоге с разумом-визирем. Разум, основываясь теперь на мудрости сокрытого, советует, как обращаться с богатством и армией, чтобы не навредить душе. На деньги нужно строить мечети, содержать армию и помогать нищим, а войска следует направить на земли неверных. Советы разума теперь имеют одну цель – оставить о себе добрую память после смерти. В этом видит теперь элик свое бессмертие: «Умру я, была бы лишь доброй молва, / Посмертная слава живых не мертва! / Добро совершай, к доброй славе стремись, / Да будет в веках твоя слава жива!» [131, 418 с.]. Так поэма Баласагуни Ю. приводит нас к тому же выводу, что и миф о Коркыте: человек продолжает жить благодаря своим деяниям, если эти деяния остаются в памяти Других.

Исследователи ассоциируют отшельника, описанного в поэме Баласагуни Ю. с суфием. [131, 536 с.; 132, 313 с.]. На юге современного Казахстана суфизм получил распространение задолго до рождения Баласагуни Ю. – в IX-X вв., а после его смерти в подземной келье около мечети в г. Яссы (ныне Туркестан) поселился суфий Ходжа Ахмет Ибрагим, позже прозванный Яссави. Некоторые исследователи полагают, что всю тюркскую средневековую философию следует рассматривать в контексте двух концепций – светски ориентированного рационализма Баласагуни Ю. и мистически окрашенной суффийской этики Яссави Х.А. [120, 45 с.; 130, 29-30 с.]. Однако, мы видим, что Баласагуни Ю., не рассматривает рационализм как единственный путь к истине. Он «прославляет гражданственность и все, что может быть достигнуто с применением разума: интеллекта и мудрости… [но] …не отрицает и другого варианта – жизни в отрешении, наполненной осознанием безумия и пустоты общества» [132, 316 с.]. Суфизм так же не отрицает ценности рационального подхода, но исходит «из

принципиальной ограниченности познавательных способностей разума» [120, 49 с.]. Эти два взгляда на жизнь соотносятся друг с другом и в таком соотнесении повторяют архетипический для тюркского общественного сознания образ личности.

К особенности тюркского архетипа личности следует отнести присущую ему категорию движения. Личность здесь представлена в становлении – как путешествие от центра к краю и обратно (как в легенде о Коркыт-Ата), либо снизу-вверх и обратно (как в философии аль-Фараби). Если образ маски-личности требует просто смены угла зрения чтобы показать три области онтологии, то тұлға-личность ассоциируется не с границей, а с центром, и чтобы раскрыть связь отологий через такой образ, необходимо посредством движения очертить границу того горизонта, который личность-опора структурирует вокруг себя. Суфии как лиминальные персоны и правители как символы централизации общины можно рассматривать как две конкретные формы проявления единого феномена – личности, однако, связь, существующая между этими формами, не синхронная, а диахронная. Это не просто разные точки топологии личности, но и разные этапы становления человека личностью-опорой. Возможно, что так проявляет себя в концепциях, возникших в период господства ислама в Центральной Азии, древняя кочевая традиция тюрков с ее антропоцентризмом.

Дорога как метафорическое описание становления человека, присутствует и в суфизме. Последователи этого мистического учения объединялись вокруг учителей в т.н. тарикаты – братства, в которых практиковалась строгая иерархия и устав. Само слово тарикат в переводе с арабского означает «дорога, путь». Суфизм стал течением, противостоящим «фарисейству» и буквализму ислама. Он основан на идее личного общения человека с богом, в котором человек достигает единства с Аллахом. Достижение этого мистического состояния требует выхода за пределы разума и моральных законов общества. По этой причине суфии воспринимались как лиминальные персоны, нарушающие сложившиеся правила и принципы. Например, суфий Мансур Аль-Халладж в мистическом экстазе выкрикнул: «Ана ал-Хак», что переводится «как утверждение самого Аллаха: «Я – Истина, я – Создатель» [133, 196 с.]. Это было воспринято как богохульство и непозволительная гордыня, за что мистик был казнен. Однако, позже эти слова становятся своего рода девизом суфиев, через который они выражают полное растворение своего «я» в Аллахе, а также эзотеричность пути суфия, его потусторонность и иррациональность. «Слова шах Мансура «Ана ал-Хак» не простые. / Они для тех, кто нашел свой путь. / Но для никчемных ничего они не значат. / О, Аллах, благодарен Тебе, что понял их я» [133, 196 с.].

Суфизм не ограничивается шариатом. Для практики и теории характерен дуализм шариата и хакиката (духовной истины, постигаемой через личную реализацию). Соединяет же их мистический путь – тарикат. [Корбен А., 2010г., 187 с.] Именно этот путь позволяет человеку достичь истинной полноты своего бытия, стать личностью: «Эй, невежественный, стань личностью – услышал свыше. / После этого я пересек пустыню и полюбил Всевышнего» [133, 8 с.].

Одним из терминов суфизма является «гайб», который переводится с арабского как «сокрытое». Это слово присутствует в надписях на мавзолее Яссави [134, 53 с.] и означает трансцендентную реальность – Аллаха и всего, что с ним связано. Суфии претендовали на знание пути, который позволяет личности слиться с сокрытым и обрести таким образом высшую мудрость. «Суфизм в основе своей был … непосредственным богопознанием, которое предполагало индивидуальное получение знания о трансцендентном от (или из) самого трансцендентного» [135, 176 с.].

Итак, мы показали, что тұлға-личность как образ ставшей личности, реализовавшей свой потенциал, является лишь частью полного хронтопа личности, структура которого обнаруживается в тюркско-казахской мифологии и философских сочинениях тюркских авторов «эпохи Просвещения Центральной Азии» [132, 42 с.]. Этот хронотоп включает в себя так же образ маски-личности как предваряющий этап и диалектическую противоположность опоры-личности.

Хронотоп личности передается через символику пути, что отвечает духу номадизма, лежащему в основе традиции казахского этноса. Это путь от центра к краю и обратно. Для Коркыт-Ата – это путь от жизни к смерти и затем к бессмертию. У аль-Фараби центром и началом восхождения выступает материя, а краем – мир идей, который становится источником становления великой личности. Для Баласагуни Ю. это повествовательное путешествие от власть предержащей персоны к лиминальной с целью обретения от него высшего смысла нормотворческой деятельности.

По достижении субъектом границы происходит смена перспективы: теперь на границе его видимости оказывается центр, который субъект покинул. Мир в этой перспективе как раз и описывается лиминальными персонами: шаманами, философами, суфиями. В этом мире сущее – лишь часть онтологии, при чем пассивная часть. Активной является потусторонняя, сокрытая онтология, которая проявляет себя через человека при только частичном контроле с его стороны, поскольку эта онтология выше его понимания. Для Коркыта ее воля проявляется через сновидения. Аль-Фараби говорит о высшем источнике мудрости и вечной жизни, который открывается в процессе мысленных медитаций. Баласагуни Ю. видит ее как «благодатное знание», т.е. как высший смысл, который рождается в размышлениях о конечности всего сущего, и служит краеугольным камнем всех рациональных решений, посредством которых осуществляется гармонизация социальных норм с личными духовными потребностями. Для Яссави Х.А. – это иррациональная созидающая энергия любви Аллаха.

Такая *пограничная ситуация* описывается многослойной онтологией маски-личности. В перспективе этой ситуации для следующего по этому пути становления субъекта – «я» становится доступно к переосмыслению, а неосознаваемая энергия стремится к объективации посредством обновления самоидентификации. Эта энергия меняет направление движения субъекта по хронотопу личности на противоположное – от границы к центру.

Именно «возврат в центр», т.е. объективация в творчестве и социальной деятельности той энергии, которая исходит из сокрытой онтологии, завершает хронотоп личности. Ставшая личность – это личность, реализовавшая свой потенциал. Это «великая личность», личность – опора. Если маска-личность – это *форма становления личности,* то опора-личность–это *форма становления традиции*. Вместе опора-личность и маска-личность составляют *горизонт внутреннего мира личности*, соединяющий сокрытое с константной реальностью.

4.2 Ориентация на высокую духовность как условие свободного пребывания творческой личности в сфере виртуальной реальности

Как видно из предыдущих подразделов, феномен виртуальной реальности имеет прямое отношение к социуму и личности. Логично ожидать, что с дальнейшим развитием виртуальной реальности, изменения в социальном устройстве и в психике индивида будут наблюдаться все более явно. Общение становится все чаще виртуальным, что отражается на традициях локальных обществ. Это не просто теория, эти изменения фиксируют социологи. Например, BaltezarevicR. etal. отмечают сильную положительную связь «между отношением к принятию культурных ценностей других и отношением к уменьшению связи с местным сообществом» [89, p. 18]. Культурная идентичность интернет-пользователей претерпевает трансформацию, что ведет к снижению социальной активности в локальном сообществе.

Čulo K. говорит о возрастающей роли «виртуальных организаций» в современном обществе. Это новый тип организации, который представляет собой «совокупность географически распределенных, функционально и / или культурно разнородных объектов, которые связаны электронными формами коммуникации и полагаются на горизонтальные, динамические отношения для координации» [136, p. 35]. Идентичность для таких организаций уже не будет играть значимой роли. A Danilova M.I. и Nikitin G. M. считают, что современному обществу, переходящему в цифровую эпоху, вообще свойственен распад стабильных социальных структур и идентичностей [137].

Социум всегда переживает трансформацию. В одни периоды она не так явно выражена, как в другие, но изменения присутствуют всегда. Несмотря на то, что государственные идеологии строятся на некотором мифе о традициях общества, которые представляются незыблемыми и неизменными на протяжении многих веков, на самом деле история показывает, что традиции сменяют одна другую в сравнительно короткие исторические периоды. Современные споры о том, является ли Казахстан страной исламской культуры, или же он противостоит им с традицией тенгрианства – один из примеров того, что приближенное рассмотрение истории показывает неоднородность традиций, постоянную их трансформацию. Изменения эти происходят в силу различных причин, однако,

начиная с XVII в. основной причиной этих изменений была техническая модернизация.

Основной ее характеристикой стала универсализация. Машинный способ производства требовал от социума способности выполнять одни и те же операции, и был в большинстве случаев безразличен к индивидуальным особенностям работников. Впрочем, Льюис Мамфорд [53] показывает, что человек разумный с самых ранних эпох относился к своему телу как к машине, и тенденции модерна только наиболее явно проявили это свойство человека с развитием техники. Тем не менее, можно сказать, что с развитием капитализма и промышленности инженерно-технический подход к решению проблем стал основным и главенствующим настолько, что это стало подавлять иррациональную сторону человека.

Очевидно, что с появлением и развитием цифровых технологий, которые заметно отличались от технологий первых первых двух революций, появились прогнозы по их влиянию на структуру социума. В конце тридцатых годов XX века Питирим Сорокин, опубликовал свой исторический анализ динамики трех типов культур, или сверхсистем: чувственной, идеациональной и идеалистической, которые он ассоциировал с материализмом, идеализмом и системой смешанного типа.

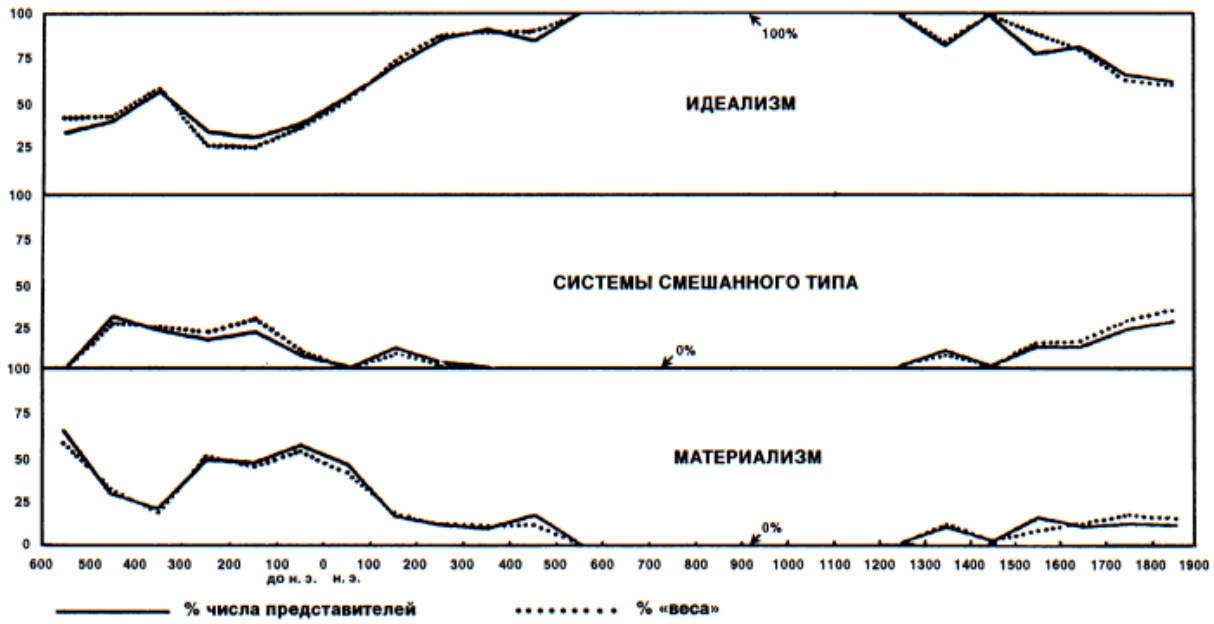


Рисунок 1. Флуктуация влиятельности трех главных систем по столетиям [138, 364 с.].

Согласно его прогнозам, в XX-XXI веке должны были произойти события, знаменующие собой переход от чувственной сверхсистемы к идеациональной или идеалистической. В качестве свидетельства грядущего перехода он, среди прочего обращает внимание на последние достижения науки. «…Наука со своей эмпирической системой истины претерпела существенное изменение, сделавшее

ее не столь эмпирической, материалистической, механистической и детерминистской, какой она была в предыдущем столетии. Согласно современной науке, материя – это не что иное, как конденсированная форма энергии, исчезающая при излучении. Материальный атом уже разложен более чем на тридцать нематериальных «загадочных, таинственных, непостижимых и непроницаемых» элементарных частиц: электрон и антиэлектрон, протон и антипротон, фотон, мезон и т. д. или на «подобие волн, превращающиеся в волны вероятности, волны сознания, которые наш мозг проецирует вовне» … Подобная трансформация произошла и в биологических, психологических и социальных науках. Все это и означает, что сама наука стала гораздо менее чувственной и эмпирической, чем в XIX в… Эти изменения прекрасно подтверждают прогноз «Динамики» относительно грядущего заката господства эмпирической, чувственной системы истины и науки» [138, 318-319 с.].

Открытие виртуальных частиц, как и других явлений квантового мира, действительно, вызвало в середине XX века много споров вокруг понимания природы реальности. Виртуальные частицы не подчиняются закону сохранения, квантовая запутанность наглядно демонстрирует возможность моментальной передачи информации на любые расстояния, что нарушает представления о предельной скорости света, квантовое туннеллирование так же демонстрирует невозможные с точки зрения классической физики эффекты. Эксперимент с двумя щелями стал физическим доказательством того, что процесс наблюдения оказывает влияние на результаты эксперимента. Вероятностная природа элементарных частиц сделала представление о строго детерминированном мире несостоятельным. Так называемый демон Лапласа оказался принципиально невозможен в реальном мире. Появились представления о существовании параллельных Вселенных. Представление о том, что наш мир только кажется нам таким, как мы его видим, и что наше собственное присутствие делает его таковым, какой он есть, заставило переосмыслить и представление человека о себе и своем месте во вселенной. Тот самый материальный мир, который Новое время провозгласило критерием истины, стал иллюзией. Все это очень коррелировало с мистическими учениями, в частности с буддизмом с его идеей майи. Например, Фритьоф Капра в 1975 году публикует книгу «Дао физики», в которой проводит параллели между физикой и восточным мистицизмом. Можно предположить, что отчасти эти научные открытия пробудили всплеск массового интереса западного общества к этой восточной религии в 60-70 годы.

Среди ожидаемых тенденций Сорокин П. называл атомизацию чувственных ценностей, в том числе и самого человека, снижение уровня знаний, распад института семьи и увядание творческого потенциала. «Место Галилея и Ньютона, Лейбница и Дарвина, Канта и Гегеля, Баха и Бетховена, Шекспира и Данте, Рафаэля и Рембрандта займут посредственные псевдомыслители, ремесленники от науки, от музыки, от художественной литературы, шоумейкеры – один вульгарнее другого, а нравственный категорический императив окажется вытесненным гедонистическими соображениями эгоистической целесообразности, предубеждением, обманом и принуждением» [138, 882 с].

Мы уже отмечали связь виртуальной реальности с ценностями, которую фиксируют исследователи феномена. В силу особенности своей онтологии, вариативности пространства и времени, виртуальная реальность ближе к миру субъективных образов – образов возможного, а не должного. Отсюда и фривольность в обращении с ценностями, поддерживаемыми традициями социума. Ващенко А. В. так же отмечает негативные стороны виртуальной реальности, способствующие росту безнравственности и вытеснением сакрального. «Как в игорном бизнесе, в виртуальной реальности компьютера можно «играть» тем, чем играть в традиционной этике (и в быту) невозможно: опытом народа, его аксиологией, жизнью и смертью исторических личностей, даже своей собственной (сколько жизней есть у героя в интернет-игре?), и многим другим» [139, 113 с.]. Косилова Е. В. и Фролов А. В. отмечают «безнравственность», свойственную интернету. «Интернет – поле свободы от категорических императивов. Он как бы не имеет отношения к этике. Это серьезный недостаток, о котором говорят многие исследователи, но пока дело обстоит именно так» [140, 21 с].

Коррелирует с прогнозом Сорокина П. и массовое увлечение видеоблогами, в которых источником истины представляют себя некомпетентные «псевдомыслители». В последние годы стали проводиться попытки цензурирования социальных сетей Facebook, Twiter и YouTube, однако, остановить вал псевдонаучной информации уже практически невозможно. Наиболее ярким примером является распространение идеи о плоской форме Земли. Еще недавно сложно было себе представить, что в XXI веке «Общество плоской Земли» будет иметь многочисленную армию поклонников.

То же касается и семейных ценностей, и гендерного вопроса. Отчуждение социальной роли от личности человека было лишь этапом, после которого такому же отчуждению подвергся пол индивида. Уверенность в том, что свобода человека не должна ограничиваться социальными стереотипами привела к представлению о гендере, который понимается не как природная предопределенность, а как социальная роль, которую человек в праве выбрать по своему желанию. Индивид теряет какую-либо родовую определенность, он становится свободен в самоопределении на уровне своего пола и даже вида, что является постулатом течения трансгуманизма.

Виртуальную реальность можно рассматривать и как фактор атомизации общества. Способность глобальной сети объединять разделенных большими расстояниями индивидов формирует соответствующую привычку, которая сказывается затем на локальных сообществах, что по факту приводит к снижению необходимости личных встреч в режиме «оффлайн». Как показала пандемия COVID-19, глобальная санитарно-медицинская система пока не позволяет защитить человечество от подобных катастроф, однако, интернет позволяет ослабить их влияние на общество и экономическую систему. Собственно, само изобретение интернета связано с запросом Пентагона на техническую систему управления, жизнеспособную в условиях ядерного удара, т.е. интернет изначально призван быть некоей «запасной» средой передачи

команд. С внедрением 5G такие способности интернета значительно вырастут. Так согласно доклада Всемирного экономического форума «The Future of Jobs 2020» «внедрение новых технологий, изменения разделения труда между людьми и машинами приведут к тому, что с рынка труда будут вытеснены 85 миллионов рабочих мест, а на смену им придут 97 миллионов новых. По мнению работодателей, они будут более адаптированы к новым технологическим реалиям в части взаимодействия между людьми, машинами и алгоритмами. Несмотря на то, что количество созданных новых рабочих мест по оценкам превысит количество сокращенных, темпы прироста замедлятся» [141].

Таким образом, с одной стороны, ожидается, что даже после окончания пандемии количество удаленных работников станет значительно выше по сравнению с допандемийным уровнем, однако, с другой стороны, пандемия показала и негативную сторону такой атомизации. Реальное влияние изменившейся ситуации на институт семьи можно будет оценить статистически в 2021 году, однако в 2020 году СМИ активнее стали освещать тему семейных отношений. Пока можно говорить о распространении мифа о распаде семьи из-за того, что супруги вынуждены находиться вместе в одном доме длительное время, т.е. социум рассматривает новые условия как угрозу привычному образу жизни.

Образование также ведется удаленно. По причине пандемии COVID, первоклассники многих стран в 2020 году впервые пошли в школу в условиях дистанционного образования, что потребует от них большей самостоятельности в учебном процессе, а также возрастания роли родителей в их обучении. Современный европейский философ Jandrić P. обращает внимание на то, что постиндустриальная система образования и без этой критической ситуации требует иных подходов к обучению и вспоминает работу Иллича И. «Освобождение от школ» (Deschooling Society, 1971), идеи которой могут стать актуальными в современных условиях. В книге, например, затрагивается вопрос обучения детей в домашних условиях, и новых требований к ученикам с выделением в качестве ключевой способности находить себе соучеников и учителей, при этом Иллич И. предполагает, что учителя не должны проходить сертификацию, а быть избранными в качестве учителей самими учениками.

Jandrić P. также отмечает необходимость для философов переориентироваться на науку и технику для составления теоретического базиса для будущих поколений, поскольку именно они сегодня формируют представление о современности. «Постцифровое «интеллектуальное достояние» требует… «критической философии постцифрового», которая «должна быть способна понимать процессы квантовых вычислений, науки о поведении сложных систем и глубокого обучения (deep learning), поскольку они являются основой зарождающейся глобальной системы науки и техники, и его место в капиталистической системе, которая сама трансформируется в результате этих событий» [142, p. 180].

Внедрение цифровых технологий потенциально содержит серьезные последствия для социума уже просто потому, что история внедрения технологий

в предыдущие технические революции подтверждает это. Понятие отчуждения играет важную роль в теории Маркса, и впоследствии эта концепция получила продолжение в философии марксизма и постмодернизма. Техника повлияла не только на экономику, но и на искусство, политику, психологию и в целом на социально-экономическую систему взаимоотношений.

Сорокин более подробно раскрывает «увядание творческого потенциала культуры»: «(a) количественная гигантомания вытеснит качественную утонченность; «самое большое вместо самого лучшего»; бестселлер вместо классики; блестящая внешность вместо внутреннего содержания; методика вместо гениального озарения; подражание вместо творчества; сенсационный успех вместо обстоятельной оценки; «операциональное управление» вместо просвещенного знания; (b) мышление заменится «поиском информации»; вместо мудрецов будут «шустрые Алексы»; вместо подлинных критериев – фальшивки; вместо великих лидеров – мошенники; (c) даже величайшие культурные ценности прошлого подвергнутся унижению. Бетховены и Бахи станут привесками к велеречивому пустозвонству, рекламирующему слабительные средства, жвачки, кукурузные хлопья, пиво и прочие сплошные удовольствия. Микеланджело и Рембрандты будут украшать мыло и лезвия для бритья, стиральные машины и бутылки из-под виски. Репортеры и болтуны на радио время от времени удостоят чести Шекспира и Гёте, позволив им «оставить след» в своих бумажках и разговорах» [138, 882-883 с.].

Как можно понять из контекста, речь идет о профанации культуры, а не снижении творческого потенциала социального индивида, или социальной прослойки, т.н. «креативного класса» – представителей творческих профессий, политиков, медиа-персон. Здесь следует обратить внимание на само понимание творческого потенциала. Поскольку творчество – это способ проявления личности, то творческий потенциал – это способность индивида быть личностью. Однако, можем ли мы определить наличие такого потенциала? До сих пор четкого индикатора, по которому мы могли бы безошибочно указать наличие/отсутствие такого потенциала у индивида, найдено не было. Не существует «гена творчества» или «гена личности», и вряд ли его когда-нибудь обнаружат. В «рождении» человека как личности играют роль не только гены, но и социальная среда. Качества популярных, «успешных» исполнителей XIX и XXI века сильно разнятся – современные кей-поп певцы должны быть внешне симпатичны и уметь красиво двигаться, при этом сила голоса является лишь желательным элементом имиджа, тогда как для оперных певцов таким желательным, но не обязательным элементом является внешняя привлекательность, зато качества голоса играют критическую роль. Кей-поп музыкант вряд ли бы смог достичь той же степени популярности в XIX веке. Со сменой социально-экономической формации меняется и общественный запрос на то или иное качество личности. Однако неизменным остается запрос на творческую деятельность. Даже в т.н. периоды застоя в обществе непрерывно происходит развитие, и наоборот, в зависимости от ваших представлений о

ценностях периоды расцвета и развития могут восприниматься как периоды упадка [143, 801-805 с.].

Мы уже цитировали Ильенкова Э., который утверждал, что личность проявляется в первую очередь в период смены эпох. Согласно представлениям, Сорокина П., мы живем в период, когда ценности общества поляризуются и тенденция материализма сменяется на противоположную. «Население все явственнее станет раскалываться на два типа: чувственных гедонистов с их девизом «Будем есть, пить и любить, ибо завтра умрем!» и аскетов и стоиков, относящихся к чувственным ценностям с безразличием и враждебностью» [138, 882 с.]. Поскольку речь идет о сломе тренда, о смене эпох, логично ожидать как раз роста творческой деятельности. Сорокин же, когда говорит об уменьшении творческого потенциала культуры, выделяет другой аспект творческой деятельности – его историческую, или антропологическую ценность. Смена эпох дает возможность проявления личностей, однако она несет и угрозы. Далеко не все из них сбываются, но рассматривать их необходимо чтобы негативная сторона отчуждения не сыграла роковую роль в истории социума.

Однако, зачастую негативные ожидания также оказываются завышенными. Например, в диалоге «Федр» Платон устами Сократа рассказывает миф о боге Тоте (Тевт), который принес в дар египетскому фараону Тамусу письменность. «… Тевт сказал: «Эта наука, царь, сделает египтян более мудрыми и памятливыми, так как найдено средство для памяти и мудрости». Царь же сказал: «Искуснейший Тевт, один способен порождать предметы искусства, а другой– судить, какая в них доля вреда или выгоды для тех, кто будет ими пользоваться. Вот и сейчас ты, отец письмен, из любви к ним придал им прямо противоположное значение. В души научившихся им они вселят забывчивость, так будет лишена упражнения памяти: припоминать станут извне, доверяясь письму, по посторонним знакам, а не изнутри, сами собою. Стало быть, ты нашел средство не для памяти, а для припоминания. Ты даешь ученикам мнимую, а не истинную мудрость. Они у тебя будут многое знать понаслышке, без обучения, и будут казаться многознающими, оставаясь в большинстве невеждами, людьми трудными дляобщения; они станут мнимомудрыми вместо мудрых»« [144, 222 с.]. Как показала история, угроза, описанная Платоном, оказалась мнимой. Возможно, что с тех времен память человека стала хуже (а такая оценка уже не является однозначной), однако в целом письменность многое дала человеку, а описанные Сократом недостатки, связанные с переходом от устной речи к письменной, оказались не столь критичными для социума.

В 1960-х годах Маршалл Мак-Люэн публикует книги «Галактика Гутенберга» и «Понимание медиа», в которых показал связь культуры с техническими средствами информационного обмена. Его знаменитая максима «Средство коммуникации - это сообщение» (The medium is the message) стала призывом к переосмыслению роли средств коммуникации и положила начало новой науке – медиалогии. Согласно Мак-Люэну, медиа не являются «анонимной средой», как у Аристотеля. Напротив, это среда, конституирующая человека и социум, подобно технике и капиталу в теории Маркса. Мак-Люэн М.

показывает, как изобретение печатного станка Гутенберга в XV в. устанавливало новые культурные образцы в эпоху Возрождения. Язык как средство коммуникации переходит из устной речи в форму напечатанных букв, в связи с чем происходит усиление зрительного канала в восприятии информации. Мак-Люэн М. сравнивает западную «визуально ориентированную» цивилизацию с «аудиально ориентированной» африканской: «…в среде западной цивилизации ребенок окружен абстрактной, чисто визуальной технологией, задающей однородное время и однородное континуальное пространство, где действуют «причины», имеющие свои следствия, где вещи движутся, а события происходят на отдельных плоскостях и в последовательном порядке. Африканский же ребенок живет в скрытом, магическом мире резонирующего устного слова. Он сталкивается не с однозначными связями причин и следствий, а с формальными причинами в пространстве, обладающем особой конфигурацией, как это свойственно любому бесписьменному обществу» [145, 28 с.]. У человека формируется т.н. «абстрактная визуальность», которая полностью охватывает проявления человеческой деятельности и мышления после появления книгопечатания. «Важно понять, что тот визуальный «спурт», который произошел благодаря Гутенберговой технологии, был невозможен в рукописную эпоху, ибо рукописная культура сохраняет аудиотактильные модальности человеческой чувственности в такой степени, какая несовместима с абстрактной визуальностью и переводом всех чувств на язык унифицированного, непрерывного изобразительного пространства» [145, 168 с.]. С этой абстрактной визуальностью Мак-Люэн М. связывает появление прямой перспективы в рисунке, или появление «точки зрения» как индивидуального мнения, отличного от других, но равного им по значимости. Возникновение индивидуализма, авторства Мак-Люэн М. так же связывает с книгопечатанием. Во-первых, «в самой технологии книгопечатания уже заложены средства квантификации» [145, 260 с.], поскольку станок Гутенберга основан на использовании разрозненных литер, а во-вторых «благодаря книгопечатанию и возрастанию числа текстов книга перестала казаться редкой вещью, которую можно достать только в библиотеке. Соответственно, книга все более и более становилась предметом, который всегда находится под рукой для того, чтобы ее можно было читать везде и в любое время» [145, 304 с.]. Кроме того, с развитием книгопечатания возникает возможность политической идеологии и единого унифицированного образования. Люди делятся на авторов и публику – одни создают смыслы и распространяют их через публикации, а публика потребляет и руководствуется ими, превращаясь в гомогенную массу.

Появление электронных средств коммуникации Мак-Люэн М. связывает с развитием мозаичного мышления, которое «…рассматривает каждую проблему саму по себе, не особенно задумываясь о том, в каком проблемном поле она находится, и пытается установить отношения и принципы, имеющие силу для очерченной области» [145, 63 с.]. Кроме того, электронные СМИ возвращают языку речь – благодаря технологии звукозаписи и телетрансляции индивид снова стал *слышать* информацию, а не воспринимать ее как текст. Эти изменения

влияют и на социум: «…популярная пресса не предлагает ни индивидуального взгляда, ни точки зрения, а предлагает лишь мозаику позиций коллективного сознания... Однако эти формы коллективного, или племенного, сознания, множащиеся в телеграфной (симультанной) прессе, остаются чужими и непонятными книжному человеку, скованному «ньютоновским сном» и рамками «индивидуального видения»« [145, 389 с.].

Эти технологические переходы: от устной речи - к алфавитному письму, кульминацией которого стало книгопечатание – затем к электронным СМИ, – рассматриваются им в политическом плане. Мак-Люэн М. связывает с культурой печатного слова не только индивидуализм, но и национализм. «Политическая унификация населений на основе диалектных и языковых группировок была немыслима, пока печать не превратила каждый народный язык в экстенсивное средство массового общения. Племя – расширенная форма семьи, состоящей из кровных родственников, взрывается печатью и заменяется ассоциацией людей, гомогенно обученных быть индивидами. Сам национализм предстал в энергичном новом визуальном образе групповой судьбы и группового статуса и зависел от скорости движения информации, которая до появления печати была неведома. Сегодня национализм как образ еще находит опору в прессе, однако все новые электрические средства коммуникации действуют против него» [145, 200-201 с.].

Гомогенизация и «квантификация» социума, произведенная книгопечатанием, теряет энергию с появлением новой коммуникационной среды – электронных СМИ. «…Для письменного и линейного западного человека ускорение, принесенное электронной эпохой, столь же разрушительно, сколь разрушительными для жителей племенных деревень были римские бумажные маршруты. Наше сегодняшнее ускорение – не медленный взрыв вовне, от центра к периферия м, а мгновенный взрыв вовнутрь, стремительное слияние пространства и функций. Наша специалистская и фрагментированная цивилизация, структурированная на основе принципа «центр-периферия», внезапно для себя переживает быструю перекомпоновку всех своих механизированных частей в единое органическое целое. Это новый мир глобальной деревни» [145, 105 с.].

Если Мак-Люэн прав, то подъем национализма в начале XXI века, который мы наблюдаем и сегодня, есть ни что иное как реакция культуры печатного слова на усиление цифровой культуры глобальной деревни. Национализм, действительно, сегодня проявляется, в отличие от «имперского», расширяющегося национализма XX в., как антиглобалистское течение, нацеленное на противостояние дальнейшей интеграции глобальной экономики. Упомянутая Мак-Люэном дихотомия «центр-периферия» отсылает к теории мир-системы Иммануила Валлерстайна. Мак-Люэн говорит о принципиальной несовместимости электронных СМИ с такого рода негомогенной социальной структурой. «Электронная эпоха не может поддержать крайне слабое сцепление структуры «центр-периферия», которую мы неразрывно связываем с последними двумя тысячелетиями существования западного мира» [145, 105 с.].

Однако, как показывает история модернизации в восточных странах, отказ от собственных традиций в пользу глобальных ценностей сопровождается потерей чувства субъектности локального социума, и утерей государством суверенитета. Кроме того, существует несколько конкурирующих глобальных проектов: западный, китайский, исламский, евразийский. Самюэль Хантингтон, рассматривая цивилизацию как наиболее широкий уровень культурной идентификации, в конце XX века указывал 9 цивилизаций: Западная, Латиноамериканская цивилизация, Африканская цивилизация, Исламская, Синская, Индуистская, Православная, Буддистская, Японская [146, 23-24 с.].

Каждая из них считает себя центром и мерилом ценностей, они «охватывают, не будучи охваченными другими» [146, 50 с.]. Соответственно, у каждой свое понимание глобального мира. Современные средства коммуникации играют огромную роль как в продвижении западного проекта, так и в противостоянии ему, как это было, например, в случае с ИГИЛ (организация, запрещенная в Казахстане), или как происходит в Китае с его системой социального рейтинга, на основе тотального слежения с помощью ИИ. Таким образом, цифровые технологии создают среду для формирования глобальной цивилизации, но не гарантируют, что это будет глобальная цивилизация по западному сценарию.

Как показывает история, каждая отдельная страна имеет потенциал развиться в цивилизацию. Так было с кочевой цивилизацией, возникшей в результате объединения небольших племен под руководством харизматичного лидера – Чингисхана. Другой пример – исламская цивилизация, развившаяся от небольшого региона Хиджаз до огромных территорий Аббасидского халифата. Местные особенности и обычаи при активном развитии новой глобальной цивилизации (или империи) резко изменялись, как это случилось с доисламским обществом Арабского полуострова после проповеди Мухаммеда. Ничто в обычаях разрозненных арабских племен не указывало на возможность союза, объединяющего не только племена полуострова, но и иноэтничные страны. Чингисхан также провел реформы (Великая Яса), позволившие ему распространить свою империю на невероятно широкие пространства.

Стремление к сохранению традиционного уклада в условиях глобализации понятны, однако, путь к развитию лежит через модернизацию, через смену ценностей и традиционного уклада жизни. Это стремление объясняется страхом перемен, которые могут уничтожить социум, либо подчинить его внешним силам. Однако, как показывает история, карго-культ и колонизация – не обязательный результат модернизации по западному сценарию. Так, Семенникова Л.И. рассматривает подъем национализма как следствие проводимой модернизации, а не как оппонирующий ей проект: «Модернизация обществ восточного типа, индустриализация по мере их успеха ведут, как ни странно, к ограничению западного влияния. Комплекс «социально-цивилизационной» неполноценности ушел в прошлое. Фундаментальные основы жизни, мировоззрения, основанные на религии, сохранились. Государство по-прежнему играет главенствующую роль по отношению к

обществу, обладает в большинстве стран колоссальной собственностью (включая казну). Сохраняется религиозно-детерминированное социальное поведение, особенно в мусульманских странах. Частная собственность не пользуется престижем, хотя существует и укрепляется. В общественном сознании господствует приоритет духовных ценностей, в которых восточные страны видят огромное преимущество по сравнению с Западом. «Бездушному материализму» Запада, оставляющего за бортом жизни значительную часть людей, противопоставляется «духовный гуманизм» стран восточного типа» [147, 511 с.].

Пишет об этом и Хантингтон С., обращая внимание на возникающий кризис идентичности и роль религии в его разрешении: «Изначально модернизация и вестернизация тесно связаны, и не-западные общества, впитывая значительные элементы западной культуры, достигают прогресса на пути к модернизации. Однако с увеличением темпов модернизации удельный вес вестернизации снижается и происходит возрождение местных культур. Дальнейшая модернизация, таким образом, изменяет цивилизационный баланс власти между Западом и не-западным обществом и усиливает приверженность местной культуре. Таким образом, во время ранних этапов изменений, вестернизация поддерживает модернизацию. На более поздних этапах модернизация стимулирует возрождение местной культуры. Это происходит на двух уровнях. На социальном уровне модернизация усиливает экономическую, военную и политическую мощь общества в целом и заставляет людей этого общества поверить в свою культуру и утверждаться в культурном плане. На индивидуальном уровне модернизация порождает ощущение отчужденности и распада, потому что разрываются традиционные связи и социальные отношения, что ведет к кризису идентичности, а решение этих проблем дает религия» [146, 107-108 с.].

Итак, глобализация, понимаемая как культурное единство сегодня – это маловероятный сценарий дальнейшей мировой истории. Мир-система, построенная на противопоставленных друг-другу центру и периферии, не сдает позиций. *Изменения, которые несет в себе глобальная сеть могут оказаться разрушительными для традиционных сообществ, но не в смысле смены их ценностей в соответствии с неким стандартом, а в смысле уничтожения их кода, основанного на противопоставлении себя другим конкурентным образованиям.* Действительно, до сих пор любая цивилизация имела границы, которые конституировали структуру центр-периферия. Ислам, несмотря на его потенциальный глобализм, делит мир на дар аль-ислам и дар аль-куфр. Христианство противопоставляет христиан язычникам. В буддизме центром сангхи (общины верующих) являются монастыри и монахи, а периферию образуют миряне. В секулярном западном либерализме сегодня разделяющим принципом является толерантное к сексуальным меньшинствам законодательство и т.д.

Напротив, глобальная информационная сеть, является материальной структурой, способной к симбиозу с любой из цивилизаций и представляет собой

открытую систему, способную включить в себя самые разные социальные группы. Несмотря на то, что симбиоз этот возможен в силу «нейтральности» медиа, как показывает Мак-Люэн М., эта нейтральность кажущаяся. Электронные СМИ - это первая в истории среда по-настоящему глобальной коммуникации, не имеющая культурных границ, в отличие от «цивилизаций алфавита». Цивилизация сети строится по мозаичному принципу, по принципу голограммы, в которой каждый элемент может рассматриваться как центр без ущерба для остальных. Понятия центра и периферии в такой среде теряют смысл, значимым является лишь режим – вкл/выкл. Таким образом, сеть изначально не формирует глобализацию как экстраполяцию культурного кода одной из девяти культур на все остальные цивилизации. В основе глобальной сетевой цивилизации лежит диалог, а не командный монолог центра с периферией. Самобытность традиций не являются помехой для такой мозаичной глобализации, если это не традиции изоляционизма, закрытости.

Единство такой «мозаичной цивилизации» не означает так же и отсутствия конфликтов между частями, составляющими эту мозаику. Как пишет Хантингтон С., предположение о том, что электронные средства связи порождают единую общемировую культуру несостоятельно. «Улучшения в транспорте и коммуникационных технологиях и в самом деле облегчают перемещение денег, товаров, людей, знаний, идей и представлений о жизни по всему миру. В том, что информационный поток между народами увеличивается, сомнений нет. Однако существует немало сомнений насчет влияния этого растущего потока. Увеличивает или снижает торговля вероятность конфликта? Предположение о том, что она снижает вероятность войны между нациями, по меньшей мере, не доказано, а вот свидетельств противоположного существует множество. Международная торговля значительно возросла в шестидесятые–семидесятые годы двадцатого века, а в следующее десятилетие завершилась «холодная война». В 1913 году, однако, международная торговля была на рекордной высоте, а следующие пять лет народы уничтожали друг друга в беспрецедентных количествах» [146, 92 с.].

Однако, сеть представляет собой глобальную технологию, которая уже сегодня сформировала похожие привычки поведения индивидов самых разных социумов, и в этом смысле виртуальная реальность представляет собой своеобразный экзоскелет для глобального единого организма. Это отмечает и Хантингтон: «И все же современные общества могут быть более схожими, чем традиционные, по двум причинам. Во-первых, возросшее взаимодействие между современными обществами может не порождать общую культуру, но оно облегчает передачу технологий, изобретений и структур из одного общества в другое со скоростью и в степени, которые были невозможны в традиционном мире. Во-вторых, традиционное общество было основано на сельском хозяйстве; современное общество базируется на промышленности, которая может эволюционировать от ремесел до классической тяжелой промышленности и затем до наукоемких технологий и производств. Модели сельского хозяйства и связанной с ним социальной структуры намного больше зависят от естественной

окружающей среды, чем индустриальные модели… Промышленность … намного меньше зависит от местных природных условий. Различия в организации промышленности будут вытекать скорее из различий в культуре и социальной структуре, а не в географии…» [146, 95-96 с.].

От себя добавим то, что Хантингтон С. не мог учесть в своем анализе, поскольку писал свой труд в то время, когда интернет еще не стал всеобъемлющим и привычным, как сегодня. *С развитием влияния цифровых средств коммуникации конфликты цивилизаций и просто противоборствующих социальных групп будут все чаще происходить и решаться не в константной, а в виртуальной реальности*. Термин «гибридные войны», который вошел в обиход в начале XXI века, отражает эту тенденцию. Виртуальная реальность становится не только средством ведения войн, но и самим полем боя. С одной стороны, это означает снижение уровня напряженности в странах, находящихся на «линиях разлома», т.е. на границах между цивилизациями. Согласно Хантингтону С., Казахстан является как раз такой страной, где переплетаются интересы православной, синской и исламской цивилизаций. С другой, виртуальная реальность создает условия для конфликтов с географически отдаленными социумами.

Другой момент, связанный с развитием цифровых коммуникаций – распределение власти в новом социуме. Технологическая среда удобна и проста в пользовании, однако, создание ее требует научных знаний, которые доступны далеко не всем странам и далеко не каждому индивиду. Даниел Белл в своей работе «Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования». (1973) отмечает рост значения научных и инженерных знаний и сообщества технократов. «Понятие «постиндустриальное общество» делает упор на центральное место теоретических знаний как на тот стержень, вокруг которого будут организованы новые технологии, экономический рост и социальная стратификация. Эмпирически можно показать, что этот осевой принцип становится все более доминирующим в развитых индустриальных обществах» [148, 152 с.]. Согласно его работе, основной конфликт, который возникает при переходе от индустриального общества к постиндустриальному – это конфликт между классом бюрократов, представляющих власть в отходящем типе социума и учеными. «В самом широком смысле наиболее сложной дилеммой, с которой сталкиваются все современные общества, является бюрократизация, или «власть правил». Исторически бюрократизация сыграла положительную роль в укреплении гражданских свобод. В условиях деспотической и непредсказуемой власти принятие обезличенных правил было гарантией соблюдения прав человека. Однако, когда обезличенным становится весь мир и организации автоматически руководствуются существующими правилами (причем часто ради блага и в интересах бюрократического персонала), приходится констатировать, что действие упомянутого принципа, бесспорно, зашло слишком далеко. Все эти изменения происходят в недрах общества, которое наращивает свою внутреннюю сложность (особенно в сфере науки и технологий), смешивает технократические и политические решения и

становится свидетелем подъема нового класса, способного как вступить в борьбу за конституирование самого себя в качестве нового правящего класса, так и отказаться от нее» [148, 161 с.]. Вместе с тем, Белл не считает, что социум изменится настолько, что, подобно платоновскому государству, будет управляться людьми наиболее знающими. Действительно, образование становится решающим фактором достижения власти, но говорить о новом сплоченном классе технократов не приходится. «В постиндустриальном обществе технические знания становятся основой, а образование – средством достижения власти; те (элитная часть общества), кто выдвигается на первый план, представлены исследователями и учеными. Но это не значит, что ученые монолитны и действуют как корпоративная группа» [148, 481 с.].

Переход от строго классовой структуры общества к менее определенной, «сетевой», фиксирует и социолог Кастельс М. В своей работе «Информационная эпоха» (1996г.) он анализирует статистику различных регионов мира и приходит к выводу о растущей тенденции глобализации и уменьшении роли национальных государств в связи с трансформацией производственных отношений. «Производственные отношения были преобразованы как социально, так и технически. Несомненно, они остались капиталистическими, но это исторически иной вид капитализма, который я назвал информациональным капитализмом» [149, 496 с.]. С развитием сетевых глобальных корпораций повышается значимость гибкого рабочего графика и работы на дому. Кроме того, появляется необходимость в смене профессиональной ориентации, поскольку сетевые организации, благодаря усилившейся за счет цифровых технологий системе управления, становятся более чувствительными к изменениям спроса. В таких условиях образование становится жизненно необходимым и постоянным процессом для индивида. Кастельс М. вводит различие между «родовым трудом» и «самопрограммируемым трудом». Именно образование является ключевым критерием их разделения. Если родовой труд можно заменить машинами, то труд самопрограммируемый, станет основой нового социума, при этом сам индивид уже не будет его основой. «Первый раз в истории базовая единица экономической организации не есть субъект, будь он индивидуальным (таким, как предприниматель или предпринимательская семья) или коллективным (таким, как класс капиталистов, корпорация, государство). Как я пытался показать, единица есть сеть, составленная из разнообразного множества субъектов и организаций, непрестанно модифицируемых по мере того, как сети приспособляются к поддерживающим их средам и рыночным структурам» [149, 197 с.].

В такой сетевой структуре производства Кастельс М. видит сам «дух информационализма», отличающий современную постиндустриальную эпоху от прошлого. «Безусловно, он не является новой культурой в традиционном смысле системы ценностей, поскольку множественность субъектов сети и разнообразие сетей отвергает такую единую «сетевую культуру». Он не является также совокупностью институтов, поскольку мы наблюдали разное развитие сетевых предприятий в разнообразных институциональных окружениях до точки, где они

формируются такими окружениями в широком диапазоне форм. Но имеется действительно общий культурный код в разнообразных устройствах сетевого предприятия. Он составлен из многих культур, многих ценностей, многих проектов, которые приходят на ум и дают сведения для выработки стратегий различных участников сетей, меняясь тем же темпом, что и участники сети, и следуя той же организационной и культурной трансформации единиц сети. Это действительно культура, но культура эфемерного, культура каждого стратегического решения, скорее лоскутное одеяло, сшитое из опыта и интересов, чем хартия прав и обязанностей. Это многоликая виртуальная культура, как в визуальных переживаниях, созданных компьютерами в киберпространстве путем переустроения реальности. Но это и не фантазия, это действенная сила, поскольку она дает информацию для властных экономических решений в каждый момент жизни сети и осуществляет их. Но живет она недолго, она поступает в компьютерную память как сырой материал, состоящий из успехов и неудач прошлого. Сетевое предприятие учится жить в этой виртуальной культуре. Любая попытка кристаллизации позиций в сети, как культурного кода в конкретном времени и пространстве, приговаривает сеть к устареванию, поскольку она становится слишком жесткой для изменчивой геометрии, которой требует информационализм. «Дух информационализма» есть культура «созидательного разрушения», ускоренная до скорости оптических электронных цепей, через которые проходят ее сигналы» [149, 197-198 с.].

Отмечает Кастельс М. и смену структуры производства. Если раньше ее основой было производство товаров, то в информационную эпоху – это производство услуг, а «товарные операции» уступают место «операциям по обработке информации» [149, 284-290 с.]. Ситуация, описываемая этим статистическим фактом, перекликается с работой Жана Бодрийяра «Символический обмен и смерть» (1976 г.), в которой он показывает смену смыслового содержания ключевых понятий марксистской философии: «производство», «труд», «деньги» в эпоху массового производства. Его основной посыл состоит в том, что экономика XX века представляет собой систему «символического обмена», т.е. обмена символами, в которые и трансформировались вышеупомянутые категории. Социум переходит из мира объектов в мир символов. Символ представляет собой единство имени и референта (реальный или воображаемый предмет, к которому это имя относится). Анализируя семантику категорий экономики Бодрийяр Ж. приходит к выводу, что референты этих категорий к концу XX века уже не являются объектами константного мира, а представляют собой другие знаки, которые, в свою очередь, могут так же иметь в качестве своего референта знак. Такой тип референции от знака к знаку Бодрийяр Ж. назвает симулякром. «Понятие симулякра («видимости», «подобия») … существовало, начиная с античности, причем обыкновенно включалось в теологическую схему репрезентации, сформулированную Платоном: имеется идеальная модель-оригинал (эйдос), по отношению к которой возможны верные или неверные подражания. Верные

подражания-копии характеризуются своим сходством (с моделью), а неверные подражания-симулякры – своим отличием (от модели и друг от друга), по общим для тех и других является соотнесенность, позитивная или негативная, с трансцендентальным образцом» [150, 8 с.].

Бодрийяр выделяет «три порядка», или уровня таких симулякров, сменяющих друг друга, начиная с эпохи Возрождения: «подделка – производство –симуляция». Подделка возникает в результате перехода от ограниченного числа знаков к массовому их производству согласно спросу [150, 115 с.]. Этот переход имеет отношение к социальному статусу индивида, т.е. к его социальной идентификации. Как только у людей возникает возможность смены своей социальной роли, возникает и спрос на них. «Новоевропейский знак, выражающий уже не дискриминацию, а лишь состязательность, разгруженный от всякой принудительности, общедоступный, – все еще, однако, симулирует свою необходимость, выдавая себя за связанный с миром. Он грезит о знаках прошлого и желал бы вновь обрести их реальную референтность, а вместе с ней и их обязательность; но обрести ему удается лишь причинность – ту референциальную причинность, реальность и «естественность», которыми ему и придется жить отныне» [150, 115 с.].

Профессия так же является социальной ролью, и значит – подделкой. Сам труд представляет собой уже не столько силу, сколько характеристику, некий символ принадлежности к обществу массового производства. «Всякий труд сливается с обслуживанием – с трудом как чистым присутствием/занятостью, когда человек расходует, предоставляет другому свое время… Предоставление услуги – это отдача своего тела, времени, пространства, серого вещества. Производится ли при этом что-нибудь или нет – не имеет значения по сравнению с этой личной зависимостью» [150, 67 с.].

Со сменой семантики труда, меняется и смысл заработной платы. Из эквивалента рабочей силы, она становится эквивалентом «количественного воспроизводства рабочей силы». Бодрийяр Ж. сравнивает ее с таинством соборования, которое вводит индивида в круг общины, т.е. дает индивиду право на социализацию. «Кончилась эпоха наемного труда как эксплуатации, наступает эпоха наемного труда как акционерного участия в капиталистическом обществе – то есть стратегическая функция трудящегося смещается в сторону потребления как обязательной службы обществу» [150, 72 с.]. Действительно, рабочая сила в рамках политэкономии рассматривается и как источник спроса, именно поэтому индивидам, участвующим в экономической жизни, навязывают кредиты, повышающие их покупательную способность.

Производство Бодрийяр Ж. считает симулякром второго уровня, возникшим в результате «структурной революции», которая представляет собой своеобразный эволюционный скачок системы социальных отношений, в результате которого семантика всех сфер общества разом изменяется, начиная использовать предыдущую форму в качестве материала для симуляции или в качестве референта. Производство как категория возникает вместе с формулировкой рыночного закона стоимости, т.е. в Новое время. «До тех пор

ничто, собственно говоря, не производилось – все выводилось по божественной благодати или по природной щедрости из некоторой инстанции, которая выдает или же отказывается выдавать свои богатства. Ценность исходит из царства божественных или природных качеств (при ретроспективном взгляде они сливаются для нас воедино)» [150, 56 с.].

Если Маркс считал технику «производительной силой», то Мак-Люэн рассматривал ее как медиум, т.е. как «форму и порождающий принцип всего нового поколения смыслов» [150, 123 с.]. Бодрийяр Ж. считает, что история показывает правоту Мак-Люэна в этом споре. «Как нам известно, сегодня именно в плане воспроизводства – моды, масс-медиа, рекламы, информационно-коммуникативных сетей, – в сфере того, что Маркс пренебрежительно именовал непроизводительными издержками капитала (какова ирония истории!), то есть в сфере симулякров и кода, обретают свое единство общие процессы капитала» [150, 123 с.].

После очередной структурной революции производство оказывается отброшенным в прошлое референтом для нового порядка симулякров – симуляции. Рыночная стоимость заменяется стоимостью структурной. Подобно тому, как Бреттон-Вудское соглашение в конце концов отменило привязку бумажных денежных знаков к золотому стандарту, знаки утеряли референтную связь с константной реальностью. «Это уже не подделка оригинала, как в симулякрах первого порядка, но и не чистая серийность, как в симулякрах второго порядка; здесь все формы выводятся из моделей путем модулирования отличий» [150, 124 с.].

Производство вступает «в фазу эстетического самодублирования: отбросив всякое содержание и целесообразность, оно само становится абстрактно-нефигуративным. Тем самым оно выражает чистую форму производства и само, подобно искусству, приобретает смысл целесообразности без цели. Теперь искусство и промышленность могут меняться знаками: искусство становится репродуктивной машиной (Энди Уорхол), не переставая быть искусством, ведь машина теперь – всего лишь знак; а производство, утратив всякую общественную целесообразность, знай испытывает и превозносит само себя в гиперболических, эстетических знаках престижа вроде огромных промышленных комбинатов, 400-метровых небоскребов или таинственной цифири валового национального продукта» [150, 154 с.].

Бодрийяр Ж. описывает пост-производственную систему как гиперреализм. Если определение реальности, базирующееся с Нового времени на научном методе эксперимента, гласит: «это то, что можно эквивалентно воспроизвести», то окружающая нас сегодня гиперреальность – это «то, что всегда уже воспроизведено» [150, 151 с.].

В основе такого самовоспроизводства системы знаков лежит «социально-генетический код» капитализма, подобный генетическому коду в биологии – это некий принцип, по которому происходит самовоспроизводство знаков, чьими референтами являются знаки, а не константная реальность. «В этой перемене находит завершение длительный процесс, когда один за другим умерли Бог,

Человек, Прогресс, сама История, уступив место коду, когда умерла трансцендентность, уступив место имманентности, соответствующей значительно более высокой стадии ошеломляющего манипулирования общественными отношениями» [150, 130 с.].

Двоичность этого кода проявляется в новом смысле вещи: «Сегодня вещь уже не «функциональна» в традиционном смысле слова – она не служит вам, она вас тестирует. Она больше не имеет ничего общего с былыми вещами, так же как и информация масс-медиа – с «реальностью» фактов. В обоих случаях вещи и информация уже являются результатом отбора, монтажа, съемки, они уже протестировали «реальность», задавая ей лишь те вопросы, которые им «соответствовали»« [150, 136 с.]. Техническая среда проявляет себя тактильно, она словно прощупывает индивида, задавая самим этим «бинарным прощупыванием» требуемые для системы параметры. Вопрос/ответ – бинарный код, который позволяет тестировать гиперреальность и тем самым определять ее.

Двоичность кода проявляется и в политической системе. «Может показаться, что историческое развитие капитала ведет его от открытой конкуренции к олигополии, а затем к монополии… Ничего подобного; олигополия, или нынешняя дуополия, возникает в результате тактического раздвоения монополии… Всякая унитарная система, если она хочет выжить, должна обрести бинарную регуляцию. Это ничего не меняет в монополии: напротив, власть абсолютна лишь постольку, поскольку умеет преломляться в эквивалентных вариантах, если для своего удвоения она умеет раздваиваться» [150, 144 с.]

Таким образом, цифровые технологии рассматриваются Бодрийяром Ж. как проявление не столько экономики, сколько иного процесса социальной динамики, основанного на стремлении общественного сознания к постоянному семантическому «обновлению» системы социальных отношений. И хотя работа была написана в 70-х годах XX века, переход в постиндустриальную эпоху в целом отражает объективность такого подхода.

И Белл Д., и Мак-Люэн М., и Кастельс М., и Хантингтон С. рассматривают глобализацию как ключевую тенденцию развития капиталистического социума. Этот процесс, среди прочего, сопряжен с активизацией информационных потоков между индивидами и локальными группами. Обмен информацией становится не менее (и даже более) важен, чем обмен продуктами. Развитие услуг и операций с информацией растет, даже несмотря на отсутствие ожидаемого Беллом Д. и Кастельсом М. роста производительности труда от внедрения компьютерных технологий. Но информация становится не только товаром, но и средством обмена, и средой, в которой этот обмен осуществляется. Информационной становится не только экономика, но и досуг, и культура, и просто общение.

Виртуальная реальность вытесняет константную из повседневности – в этом состоит основное достижение структурной революции, приведшей нас в гиперреальность, в которой «все уже воспроизведено». Однако эта воспроизведенность не означает отсутствия потребности в творчестве. Под

воспроизведенностью Бодрийяр Ж. подразумевает технически созданную среду, в которой человек осуществляет теперь свою деятельность, в том числе творческую.

Ряд авторов прямо отмечают связь виртуальной реальности с творчеством и ценностями. Ищенко Е. Н. цитирует И.Т. Касавина, «всякое творческое познание рождает виртуальные миры, создает предпосылки создания и существования культурных объектов вообще» [151, 16 с.]. Lukyanenko A.A. отмечает, что потенциально-актуальная природа виртуальной реальности дарует человеку свободу творческой деятельности, но с ней и требует личной моральной ответственности. «При этом созидающая деятельность в виртуальной среде, главным образом, направлена на область категориального мышления, поэтому развитие виртуальной среды может привести как к разрушению категориального мышления, так и к созданию нового типа логической, превосходящей категориальное мышление, реальности» [152, p. 205]. Виртуальная среда, в отличие от самоорганизующейся природы, требует постоянного участия человека для сохранения ее актуальности. И речь не только о работе программистов и техников, исправляющих сбои виртуальных сервисов, социальных сетей, профессиональных программ, компьютерных игр и прочее. Виртуальная реальность требует постоянного обновления контента, т.е. постоянной творческой деятельности, результаты которой отвлекают внимание индивида от константной реальности. В виртуальной реальности творчество остается востребованным. Профессиональные программы, в которых создаются видео-, аудио, текстовые, или иные цифровые продукты, требуют подготовки и творческого подхода в не меньшей, а то и в большей мере, чем аналоговые технологии. Виртуальная реальность позволяет по-новому раскрыть творческий потенциал человека и совершенно новым способом влияет на личность человека.

В таком контексте естественным образом встает проблема отчуждения, раскрытая Карлом Марксом в XIX веке. Поскольку теория эта также развивалась в условиях аналоговых технологий, возникает необходимость ее пересмотра в новых условиях. Такие попытки сделаны Рахель Йэгги [153] и Робертом Хассаном [154]. Хассан Р. видит в том отвлечении внимания от константной реальности, которое мы ощущаем, при пользовании виртуальными приложениями, новый вид отчуждения – отчуждение пространства и времени индивида. «Цифровизация превращается из секторально-индустриальной в культурно-массовую. В ходе этого процесса колонизации человеческие пространство и время в культурном производстве и потреблении неуклонно сокращаются» [154, p. 173].

С другой стороны, виртуальная реальность несет в себе не только угрозы, но и возможности. «Свободный поступок в пространстве виртуальной реальности может быть осмыслен не только как деятельность, направленная на разрушение существующих устойчивых закономерностей бытия и мышления, но и как творчество, ориентированное на создание новых форм социального логоса, превосходящих старые. Подобный вывод справедлив не только для того, кто творит виртуальную реальность. Сам виртуальный предмет, по своей природе,

ориентирует человека на особый способ понимания свободы как превосходства, результатом которого может быть, как разрушительная, так и созидающая деятельность. При этом созидающая деятельность в виртуальной среде, главным образом, направлена на область категориального мышления, поэтому развитие виртуальной среды может привести как к разрушению категориального мышления, так и к созданию нового типа логической, превосходящей категориальное мышление, реальности» [155, 129 с.].

Заметим, что достигать такого «сверх-категориального» мышления человек будет в симбиозе с ИИ (более подходящим, по нашему мнению, является сокращение ДИ – «дополненный интеллект» (augmented intelligence)). Виртуальная реальность и ИИ создают условия, когда ментальные процессы сливаются с объективными репрезентациями, что делает привычный нам язык общения ненужным. Возникает «постсимволическая коммуникация», когда, как пишетДжарон Ланье, «вы можете создать чашку, которую кто-нибудь другой может взять, там, где чашки не было раньше, и при этом вам не нужно будет изображать как-то само слово «чашка»« [156, 95 с.].

До сих пор человек осмыслял мир через категории, и даже постмодернизм с его ризомой, деконструкцией и различением привел лишь к «расшатыванию и внутренней трансформации категориальной системы» [157]. Чтобы не просто расшатать ее, но перестроить так, чтобы внедрить на практическом уровне, без помощи ИИ человеку потребуется очень много времени, поскольку «ментальность изменяется медленнее, чем материальное окружение и социальные институты» [158, 87 с.]. Человеческая природа становится преградой на пути технического прогресса, что не означает, что выбор будет сделан в пользу прогресса, а не в пользу сохранения человеческой природы.

Разрушение категориальной системы сопровождается и разрушением категорического императива. «Мораль в свете заявленных позиций утрачивает свой абсолютный характер как высшей, безусловно значимой инстанции, как выражения метафизической природы человека. Она рассматривается как разновидность социальных норм, обычаев или же превращается в «частное» дело отдельного человека, тем самым релятивизируется» [159, 84 с.]. Мораль в виртуальной реальности так же полиморфна, как и все остальное.

Модерн вступает в диалог с постмодерном как уходящая традиция с меняющимся настоящим. Гинзбург Л.Н. в заметке «Авангард», сделанной в 1980-е годы, даже рассматривает модерн как архаику: «Авангард всякий раз вступал в борьбу с традицией. Всякий раз заново освобождался от признаков существующей поэтики. В стихах, например, от размера, от рифмы, от устойчивой лексики, в конечном счете, от общепринятого смысла. Это сопровождалось эмансипацией формы, как носительницы чистого значения, идеей самодостаточности цвета или звука. Периодичность закрепила в авангардизме некие стереотипы отрицания. Поэтому мое поколение, которое уже столько раз это видело, воспринимает его как архаику» [160, 161 с.].

Соответственно, концепция светского гуманизма Пола Куртца [161], основанная на ценностях модерна, читается не столько как концепция пост-

постмодерна, согласно авторскому позиционированию, сколько как моральный манифест консервативной части общества, который она готова отстаивать перед наступающим моральным релятивизмом постмодерна.

Со стороны постмодерна, в свою очередь были попытки переосмысления «устаревающей» морали модерна в новой релятивистской картине мира. «Этика истин» Алена Бадью, представляет собой постмодернистскую интерпретацию субъекта морали, который рассматривается как производная события, которую «индуцирует именно процесс истины» [162, 53 с.]. Концепция Бадью приравнивает Добро к Истине, однако, вечность этой Истины изменяется с каждым новым Событием. Вся целостность личности – ее телесность, ее способности, – оказывается востребованной, «чтобы себе проложила дорогу одна из истин» [163, 63 с.]. Однако, несмотря на свою полиморфность, каждое новое проявление Истины настолько тотально, что сопричастность ей субъекта, делает его Бессмертным. Субъект Бадью А. действует из области сокрытого, «он держится на не-сущем» [162, 52 с.], что позволяет соотнести его с маской-личностью, соединяющей в творческом акте слои онтологии, однако, этот субъект остается внешним по отношению к индивиду и связанным с меняющейся во времени тотальной Истинной.

Фольклорные традиции, как и традиции монотеизма, воспринимаются как архаика, но в условиях релятивизма постмодерна их требования возврата прошлого «Золотого века» могут быть таким же проявлением Истины, как и прогрессивная устремленность модерна. Консервативный взгляд на будущее, определяемое развитием виртуальной реальности, не должен рассматриваться как мракобесие, поскольку безоглядный прогресс может оказаться губительным для человечества в не меньшей мере, чем влияние глобального производства на изменения климата. Возможно, что «…человечество прошло фазу подъема на вершину и теперь свою энергию должно прилагать к тому, чтобы тормозить, а не двигаться» [164].

Постмодернизм как попытка осмысления бездумного массового производства в условиях капитализма привел к отказу от идеи вечного прогресса, однако он ставит знак равенства между системой производства и культурой с гносеологией. В постмодернизме сам человек – это машина, производящая желания. Поэтому с отказом от прогресса следует отказ от всего социального и рационального. Постмодернизм опирается на субъективную виртуальность, тогда как рациональность модерна основана на константной реальности и коллективной памяти. Виртуальная реальность становится объективированной формой субъективной виртуальности, что позволяет наконец постмодерну стать не просто новаторским течением в искусстве и философии, а ключевым принципом глобального общественного дискурса повседневности, «симулякром Традиции» [165, 19 с.].

С переходом к такому дискурсу понятия личности и творческого акта утрачивают смысл, какой они имели в традиции модерна. Творческий акт становится выплескиванием бессознательного в гибкую не иерархичную среду, а личность сводится к множеству «Я-моделей». В наше время существеут

необходимость в рассмотрении проблемы формирования идентичности личности в контексте межконфессиональных отношений, что обусловлено в первую очередь доминированием антропоцентрического подхода и религиозного мышления. Идентичность формируется и поддерживается в процессе всей жизни человека и зависит от многих факторов. Данное понятие уже давно изучается различными учеными и религиоведами. Это позволило определить его сложность и многоаспектность [166]. Можно сказать, что все со временем меняется, и новая форма бытия и деятельности индивида в новых условиях просто приживется и станет новой нормой. Соответственно, в структуре идентичности выделяются два уровня: социальный и индивидуальный. Если индивидуальная идентичность представляет собой совокупность характеристик, придающих человеку качество уникальности, то социальная идентичность является результатом его отождествления с ожиданиями и нормами социального окружения. Среди важнейших функций социальной идентичности указывается реализация базовой потребности человека быть членом группы, в которой он будет чувствовать себя в безопасности, а также влиять на других и оценивать их ради самореализации и само выражения [167]. «Идентификация происходит на протяжении всей жизни человека и невозможна без постоянного участия других людей» [168].

Таким образом, одной из ведущих человеческих потребностей является идентификация с идеями, ценностями, нормами, религией и т. д. других людей, его окружения. В работе «Социальная идентичность, само-категоризация и коммуникация групповых норм» М. Хогг и А. Рид также указывают на групповую природу идентификации и установок личности. Подчёркивается, что групповые нормы и правила, как правило, формируются небольшой подгруппой лидеров. Воспользовавшись неуверенностью индивида в своей идентичности, политические партии также могут склонять людей к принадлежности к той или иной группе. Иными словами, отождествляя себя с группой, индивид, как правило, перенимает её внутригрупповые установки [169].

Сам факт появления res cogitans virtualis заставляет иначе взглянуть на социальную коммуникацию и на влияние ее на личность как социальный феномен. Судя по резко возросшему количеству популярных блогеров и инстаграм-див, зарабатывающих миллионы долларов посредством своих виртуальных аккаунтов в социальных сетях, в обществе сформировался запрос на «виртуальную личность», которая рассматривается как серия самопрезентаций. Как мы уже видели, при таком понимании деконструированной личности, социальным субъектом может выступать и ИИ, оперирующий изображениями, текстом и звуком. В качестве примера виртуальной личности можно привести Алису – виртуальный голосовой помощник, созданный компанией Яндекс в 2017 году, и чья месячная аудитория в 2019 году составляла уже 45 млн человек. Некоторые алгоритмы чат-ботов уже сумели пройти тест Тьюринга. Например, алгоритм Женя Густман (Eugene Goostman) сумел убедить 33% судей в том, что он – 13-летний мальчик родом из Украины, плохо знающий английский язык, а алгоритм Cleverbot убедил 59%

собеседников, что он – человек, тогда как живые люди в этом же тесте были распознаны как люди 63% собеседников. Если в виртуальном общении разница между ИИ и обычным человеком не так ощутима, то мы можем ожидать, что со временем эта разница будет заметна все меньше [170, с. 17–28].

Однако, утверждать однозначно, что постмодернизм – это шаг вперед, а не отступ в сторону от временной стрелы прогресса, поскольку речь идет об антропологических изменениях, последствия которых нам неизвестны. «Постмодернизация – это не трансформация социальной и экономической структуры, а дискурс об этой трансформации» [171, 274 с.]. В этом смысле виртуальная реальность является пространством эксперимента такого перехода. Исследуя, как складываются коммуникация, самоидентификация, самопрезентация, творчество и т.д. в виртуальной реальности, можно определить, в какой мере переход к принципам постмодерна как к глобальной социальной норме возможен или, наоборот, опасен.

4.3 Влияние искусственного интеллекта (ИИ) как нового медиатора творческой активности

Творчество в цифровой среде – это не просто использование новых инструментов, это навигация в сложном поле новых социальных контрактов, моральных норм и вопросов ответственности. Безусловно, эти три элемента – Виртуальная Реальность (VR), Дополненная Реальность (AR) и Искусственный Интеллект (ИИ) – являются не просто технологическими трендами, а фундаментально меняют ландшафт творчества. Их действительно следует рассмотреть не по отдельности, а в их взаимосвязи, где ИИ выступает ключевым медиатором. ИИ – это не просто инструмент, как кисть или фотоаппарат. Это активный со-автор, проводник и критик, который занимает позицию медиатора между замыслом художника и его воплощением. ИИ как со-творец отображает мысль о том, как художник формулирует интенцию (текстовый запрос, эскиз), а ИИ генерирует варианты исполнения. Процесс становится диалогом: «сгенерируй это, но больше в стиле Ван Гога, и добавь кота». Художник-концептолог не рисует персонажа 8 часов, а генерирует 50 вариантов за 10 минут, выбирая и дорабатывая лучшие. ИИ расширяет поле возможностей, но также и перекладывает часть ответственности за эстетический выбор на алгоритм. Таким образом происходит смещение фокуса творчества с технического мастерства на кураторство, концептуализацию и ведение диалога с машиной. ИИ как «интерпретатор реальности» (в связке с AR/VR) становится тем самым «медиатором», который в реальном времени анализирует физический мир и дополняет его цифровыми объектами, которые не просто наложены, но и контекстуально осмыслены. В пример можно привести умные очки с ИИ. Мы смотрим на памятник архитектуры, а ИИ, распознав его, не просто показывает справку, а «достраивает» его в его историческом виде, анимирует персонажей вокруг или показывает, как он выглядел в разные эпохи. Творчество здесь – это

создание динамического, адаптивного цифрового слоя, живущего по законам реального мира.

Связка VR/AR + ИИ создает принципиально новую экосистему для творчества:

- VR предоставляет «холст» – бесконечное цифровое пространство.
- AR предоставляет «рамку» – способ вписать цифровое в физическое.
- ИИ предоставляет «кисть, краски и помощника» – инструмент для мгновенного воплощения идей в этом пространстве и в этой рамке.

Таким образом, влияние ИИ как медиатора заключается в глубокой трансформации самого творческого процесса: он становится менее линейным («идея -> исполнение») и более итеративным, диалогическим и симбиотическим («идея -> диалог с ИИ -> выбор -> уточнение -> новый диалог...»). Это требует от творца не столько навыков ручного труда, сколько развитого вкуса, критического мышления и способности к эффективной коммуникации с нечеловеческим интеллектом. В Казахстане приняли закон об ИИ. В целом, закон спокойный, без сенсаций. Он и нужен был таким. Токаев ведет планомерное внедрение ИИ в повседневную жизнь. Позавчера, к примеру, президенту Алиеву рассказал о новой научно-исследовательской лаборатории, которую открыли при содействии арабской компании Presight.ai.

Арабы вообще хорошо так ворвались в процесс цифровизации Казахстана. Суперкомпьютер национальной платформы, например, их жалобы, которые граждане отправляют через сервис E-otinish, частично обрабатывается этим суперкомпьютером, ИИ-система Qazaq Law AI работает с законами на казахском языке в судах. По сути - это ядро, с помощью которого Казахстан и разрабатывает свои нейросети. Арабы же помогают развить умный город в Астане - камеры с распознаванием лиц, вот это вот все [172].

Presight.ai.участвовал в разработке AlemLLM - одной из двух ключевых больших языковых моделей, разработанных в Казахстане. В июле было заявлено о запуске пилотного проекта по использованию этой модели для цифровой медицинской диагностики в клиниках Астаны и Алматы.

В общем, лечить нас, как и ожидалось, будет ИИ, и ответственность за ошибки в диагностике, соответственно, будет нести не терапевт, а владелец ИИ.

Сенат показал себя народолюбцем и потребовал сделать страхование для владельцев и операторов высоко рисковых систем ИИ обязательным, а не добровольным, как было в первоначальной версии статьи 24 нового закона.

Теперь в случае ущерба от ИИ страховая компания покроет ущерб с последующим взысканием с виновных, пострадавший в дрязгах участвовать не будет, как не будет он ждать и компенсации ущерба. В общем, если кому-то диагностировали рак как доброкачественную опухоль, то семье быстро все компенсируют, а разбираться будут с владельцем ии, который для диагностики использовался.

Естественно, что владелец ИИ становится более заинтересован в штате высококвалифицированных терапевтов, чем клиники, где при качественной

цифровой системе диагностики достаточно поставить более-менее образованного оператора.

Ну и, понятно, что не только в Казахстане такая ситуация. Крупные IT-компании, такие как Google, Microsoft, даже Amazon со своим проектом «Comprehend Medical» набирают в штат профессиональных терапевтов. Пока их проекты непосредственно не направлены на диагностику, больше на работу с информацией, историей болезни и т.п. Но есть и проекты вроде Path Ai - эти более специализированы. Естественно, что будут поглощения, слияния и прочая конкуренция. Но складывается все так, что все больше ответственности будет делегироваться именно владельцам ИИ.

По последним доступным данным на октябрь 2025 года, законопроект «Об искусственном интеллекте» был рассмотрен Сенатом Парламента Казахстана 23 октября 2025 года и возвращен в Мажилис с 13 поправками для доработки. Нет подтвержденной информации о его принятии именно 29 октября 2025 года. Законопроект прошел второе чтение в Мажилисе в сентябре 2025 года, но окончательное принятие пока не произошло.

Законопроект направлен на создание правовой основы для регулирования искусственного интеллекта (ИИ), обеспечения его безопасного применения, стимулирования инноваций и защиты прав граждан. Он определяет ключевые понятия, принципы регулирования и механизмы контроля. Основные положения включают:

- Принципы регулирования: Законность, прозрачность, человекоцентричность, защита данных и безопасность. Обязательная маркировка контента, созданного ИИ.

- Классификация ИИ-систем: По уровню риска, автономности и режиму использования. Высокорисковые системы приравниваются к критической инфраструктуре и подлежат специальному регулированию, включая обязательные аудиты.

- Права пользователей: Право на информацию о работе ИИ-систем, обжалование и объяснение решений, отказ от взаимодействия с ИИ.

- Запреты: Использование ИИ для контроля поведения, манипуляции эмоциями, социальных оценок, анализа эмоций или сбора персональных данных без согласия.

- Ответственность: Введение обязательного страхования ответственности за вред, причиненный ИИ. Компенсация ущерба для владельцев и операторов систем.

- Интеллектуальная собственность: Работы, созданные ИИ без человеческого вклада, не защищаются авторским правом, но промпты пользователей могут считаться интеллектуальной собственностью.

- Национальная платформа ИИ: Создание правовой базы для национальной платформы ИИ.

- Поправки к другим законам: Изменения в законах о персональных данных, информатизации, административных правонарушениях. Введение лицензирования для деятельности по информационной безопасности.

- Дополнительные меры: Обязательная маркировка материалов, созданных ИИ, и интеграция навыков ИИ в образовательные программы с 2025 года.

Закон вдохновлен европейским AI Act, но адаптирован к казахстанскому контексту, с акцентом на этичное использование и предотвращение вреда от опасных технологий.

Законопроект вызывает как положительные, так и отрицательные отзывы. Общественное мнение разделено: около 40,5% казахстанцев видят положительное влияние ИИ, в то время как 37% – отрицательное, особенно в образовании, где ИИ может делать обучение слишком простым и поверхностным, заменяя реальные знания. Критика включает:

- Недостаточная детализация: Отсутствие четкой системы классификации рисков, требований к прозрачности алгоритмов и сильных механизмов защиты персональных данных. Закон не устанавливает подробные правила создания, использования и контроля ИИ, ограничений и мониторинга.

- Слабые институты исполнения: Недостаток сильных органов для enforcement, что может ослабить эффективность. Необходимы реформы в защите данных и повышение институциональной способности.

- Медленный темп реализации: Критика за медленные темпы развития инфраструктуры, правовой базы и внедрения ИИ в целом, несмотря на прогресс.

- Этические и социальные риски: Неясные границы угроз в этике и безопасности. Обеспокоенность ответственностью за вред от ИИ, владением контентом и предотвращением мошенничества или обмана.

- Специфические вызовы: Учет медиа-ландшафта и многоязычной среды Казахстана требует дополнительного образования населения и технической инфраструктуры для обеспечения прозрачности и подотчетности.

Академические исследования подчеркивают, что Казахстан может улучшить закон, заимствуя элементы из EU AI Act, но с учетом локального контекста. В целом, закон считается амбициозным, но нуждающимся в доработке для баланса между инновациями и защитой.

Прогрессивное увеличение масштабов внедрения виртуально-информационных технологий ведет к возрастающей виртуализации жизнедеятельности как отдельной личности, так и деятельности коллективных структур. Это уже не новое явление для казахстанского общества. Речь идет о механизмах социокультурной динамики и институционализации виртуальной реальности, которые должны быть тесно связаны с социально-психологической готовностью населения к технологическим новациям и прорывам не только на переднем крае деятельности бизнес-структур и государственного управления, но и в повседневной жизни. В осуществлении исследования специфики социокультурных трансформаций в процессе освоения виртуально-информационных технологий, порождающих новейшие социальные вызовы. Сегодня, как никогда ранее, необходима предельная актуализация виртуальной проблематики применительно к новой исторической ситуации, а также создание модели объяснения природы новой информационной реальности применительно к казахстанским условиям. Необходимо проследить в научно-теоретическом

объяснении понятия виртуальности как многогранного философского и социально-психологического феномена, не только отражающего сложнейшие общественные изменения, но и генерирующего объективные тенденции формирования нового мировоззрения и соответственно нового миропорядка. Образование и его отражение в общественном сознании также вписываются в структуру нового мировидения. Становящаяся мировоззренческая парадигма дает новый взгляд на изучение и освоение мира. Она не только формирует новую научную картину мира, но и обновляет стиль научного мышления, изменяет научную онтологию, задавая ориентиры ментальности миропонимания, основанного на разуме. Технические достижения в области информационных технологий и возросшие образовательные потребности человечества привели к поиску принципиально новых способов получения образования [173, с. 175–180].

Но вместе с тем, виртуальная реальность, включая и ИИ, являются средством и средой творчества человека. На практическом уровне ИИ – это прежде всего вспомогательный инструмент, целью которого является облегчить труд человека. Это инструмент, который несет *потенциальную* угрозу, поскольку остается изученным не до конца, и вызывает много вопросов, в том числе вопросов философских, но в практической деятельности он позволяет создавать константные, или виртуальные образы с меньшими трудовыми затратами. Возможность преобразовывать алгоритм в зрительные образы делает его так же и средой творчества. Алгоритм пользовательского интерфейса позволяет осуществлять бесконечное количество операций с различными типами файлов. Файлы предстают как сложный объект, т.е. как структура, состоящая из множества элементов, которые алгоритм декодирует в формы, удобные для обработки человеком: зрительные, звуковые, или тактильные образы. Формы таких репрезентаций представляют собой то, что можно назвать «виртуальной-реальностью-для-нас». Это все тот же код, но это активированный код, т.е. это структура, через которую проходит поток электронов. В результате этого процесса мы можем видеть вместо последовательности нулей и единиц некоторый образ на экране монитора. То, что мы видим на экране, в основе своей является организованным потоком команд, задаваемым частично алгоритмом операционной системы и программы компьютера, частично структурой файла, а частично – пользователем через средства ввода информации. Во время работы с файлом могут изменяться как способы репрезентации его структуры, так и сама структура, причем способы обработки структуры, состоящей из нулей и единиц ограничиваются только фантазией человека.

Виртуальная реальность представляет собой новую среду объективации творческого потенциала человека, при этом она же является и инструментом, т.е. средством этой самой деятельности. Творчество в виртуальной реальности происходит при посредстве работающего компьютера, с помощью профессиональных программ, или социальных сетей. Творческий акт представляет собой процесс перехода творческого замысла в объект, т.е. это переход из человеческого виртуального (коим являются образы и понятия в

сознании индивида, его творческий потенциал), в мир объектов. С появлением виртуальной реальности этот переход происходит из человеческого виртуального в виртуальное техническое, а не в мир объектов константной реальности. Константный мир с развитием цифровых средств коммуникации все чаще выступает не как конечная точка в процессе объективации (через 3D-принтер), но только как способ соединения (через работающий компьютер) этих двух гомогенных, но разделенных областей онтологии. При этом конечный результат, т.е. виртуальный объект имеет очевидные преимущества перед «вещественным объектом», поскольку он ограничивает субъективную фантазию в значительно меньшей степени. Онтологически виртуальная реальность занимает промежуточное положение между субъективным воображением и вещественным миром, управляемым строгим законом. Однако, в творческом акте уже этот вещественный мир опосредует субъективное воображение и его актуализацию в виртуальном объекте. Единый творческий акт дважды преодолевает онтологическую границу, осуществляя переход субъективного образа в свое инобытие (виртуальный объект), посредством физической деятельности человека в «реальном мире».

Виртуальная реальность расширяет эту сферу, делая ее более материальной и обладающей свойством интерсубъективности. Именно поэтому мы рассматриваем виртуальную реальность как *инобытие* онтологического понятия *виртуальное*, включающее в себя также пространство образов и символов в сознании человека, чем могут иногда пренебречь сторонники технического подхода. Виртуальное и виртуальная реальность онтологически разделены, но творческий акт соотносит их между собой, обнажая границу между ними. Творческий акт так же пронизывает границу между индивидуальным и социальным. Переход из виртуального человека в виртуальную реальность компьютера есть также переход из сферы индивидуального в социальное.

Очевидно, что виртуальная реальность является проявлением особенных производственных условий современного социума, или современной общественно-экономической формации, однако, представления о виртуальном, как и об алгоритме, или просто числе возникли очень давно [174].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Задача настоящей работы - определить феномен виртуальной реальности в творческом процессе. Наш подход основан на той предпосылке, что виртуальная реальность – это среда и средство творческой деятельности социального индивида, требует рассмотрения феномена уже в рамках творческого акта. И поскольку творческий акт подразумевает взаимодействие субъекта, инструмента и объекта, при рассмотрении виртуальной реальности существует необходимость постоянного удерживания в зоне внимания еще и человека, как активного субъекта, осуществляющего творческую деятельность в виртуальной реальности. Можно ли определить сущность любого инструмента – например, молотка – не включая в свое рассмотрение человека, который этот инструмент использует? Виртуальная реальность, фактически, является таким же техническим инструментом, порождением современной системы социально-производственных отношений. Следовательно, ее невозможно рассматривать вне контекста творческого акта. Кроме того, поскольку сущностное отличие цифровых технологий в их медийной функции, нельзя избежать при таком рассмотрении и социального контекста.

В своем исследовании феномена мы исходили из онтологической и темпоральной структур личности в творческом акте. Такой подход требует рассматривать виртуальную реальность в связи с константым миром вещей и имматериальным миром человеческого сознания. Поскольку творчество является определяющим свойством социального индивида, мы получили определение виртуальной реальности, которое будет применимо к любой деятельности человека в принципе. Наша *гипотеза* состояла в том, что именно в творческом акте суть виртуальной реальности раскрывается наиболее полно, поскольку требует онтологической и темпоральной связанности понятий *личность – виртуальная реальность – константная реальность – техника – социум*.

Первый круг вопросов касается сущности виртуальной реальности. Можно ли рассматривать ее как особый вид реальности, и если да, то в чем состоит ее отличие от реальности «вещественной», или реальности сознания?

Второй круг вопросов так же связан с онтологией, но имеет специфику, имеющую отношение к вопросу влияния техники на физиологию и сознание человека. В чем особенность цифровых технологий как средства творческой деятельности человека? Как появление искусственного интеллекта изменит наше представление о месте человека во Вселенной? Как тачскрин меняет представление о теле и его границах?

Наконец, *третий круг вопросов* касается отчуждения качеств личности и социума в процессе внедрения цифровых технологий в повседневную деятельность человека.

Все эти вопросы остаются актуальными в рамках нашего подхода. Творческий акт касается и свойств новой среды объективации творческого потенциала, и качеств субъекта этого процесса, и особенностей цифровых

технологий как средства творчества, а также социального контекста, в котором творческий акт непременно происходит. Далее мы рассмотрели каждый из этих проблемных кругов в отдельности и затем показали их взаимосвязь в творческом акте.

Как показывает обзор исследований виртуальной реальности, они охватывают широкий круг тем, среди которых можно отметить: (1) онтологию, эпистемологию и аксиологию константной и виртуальной реальностей, (2) соотношение технической виртуальной реальности с человеческим телом, его сознанием и сферой объективного знания; (3) связь с социальной идентичностью человека и системой социальных отношений в целом, вопросы отчуждения, влияния на культуру и выживания вида и прочее.

Творчество сквозь призму виртуальной реальности рассматривается в связке с моральной ответственностью, поскольку является творчеством техническим, т.е. расширяющим возможности объективной реализации идеальных математических моделей. Математика перестает быть только инструментом построения научных теорий, она становится языком творчества. На алгоритмах сегодня строятся не только научно-исследовательские операции, но и операции игровые, обучающие, развлекающие, коммуникационные, коммерческие, политические, социальные и т.д. Они требуют творческого подхода в разработке организующих их алгоритмов. Творчество остается таким же неотъемлемым качеством виртуальной реальности и когда мы рассматриваем ее как среду публичного представления творческих идей и проектов. Формат таких публикаций определяется новым типом технической коммуникационной среды – сетью.

Как новая среда коммуникации и творчества, виртуальная реальность становится фактором, определяющим и бытие социального индивида. Предустановка, из которой мы исходим, состоит в том, что сущность виртуальной реальности должна рассматриваться, исходя из ее прямого назначения: виртуальная реальность – это прежде всего среда и средство творческой деятельности человека. Определение виртуальной реальности, которое даем мы, можно назвать *онтологическим*, в том смысле, что мы определяем его границы через отношение виртуальной реальности с другими онтологическими областями. И русское слово «определение», и английское «definition» этимологически подразумевают указание пределов, границ. Коль скоро виртуальная реальность касается самых различных областей, следует рассмотреть, как именно она с ними сопряжена, где проходит между ними граница. При этом, все разнообразие аспектов виртуальной реальности: его социальная природа, связь с миром воображения индивида, его онтологическая особенность, социальный и технический аспекты – все учитывается с необходимостью, если рассматривать виртуальную реальность через творческий акт.

Техническая виртуальная реальность расширяет сферу человеческого виртуального, выполняя функции *интерсубъективной среды для субъективных образов*. Этот момент иногда остается недооцененным сторонниками

технического подхода. Мы же рассматриваем виртуальную реальность как одну из форм бытия онтологической категории «виртуальное», которая включает в себя также и пространство образов и символов в сознании человека. Виртуальное и виртуальная реальность онтологически разделены, но творческий акт приводит их в соответствие друг с другом. Творческий акт так же преодолевает границу между индивидуальным и социальным: переход из *виртуального* человека в *виртуальную реальность* компьютера есть также переход из сферы индивидуального в область социального, интерсубъективного.

Творчество в виртуальной реальности происходит при посредстве работающего компьютера, с помощью профессиональных программ, или социальных сетей. Творческий акт представляет собой процесс перехода творческого замысла в объект, т.е. это переход из человеческого виртуального (коим являются образы и понятия в сознании индивида, его творческий потенциал), в мир объектов. С появлением виртуальной реальности этот переход происходит из человеческого виртуальногов виртуальное техническое, а не в мир объектов константной реальности. Объект творческой деятельности не остается в прошлом, в нем видят бессмертие и западная, и восточная культуры. В тюркской легенде о Коркыте также выражена идея преодоления личной смерти через морально-ответственную творческую деятельность. Объект творческой деятельности становится источником вдохновения для других людей: не только современников, но и потомков. В нем хранится творческий потенциал творца, который остается нереализованным до конца, и находит выход в творчестве подражателей и последователей. Объекты творчества становятся частью ландшафта, который распредмечивается в сознании других личностей, совершая несколько переходов из мира возможного в мир закона и обратно, отражаясь в области сокрытого и снова реализуясь через инсайт как новая идея.

Дигитальная философия является попыткой переворота, в котором не виртуальная реальность определяется через качества человеческого сознания, или константной реальности, а наоборот – сознание и константная реальность определяются через понятие виртуального объекта. Весь мир предстает как виртуальный эффект, как вычисление (computation) некоего двоичного кода, или конечной последовательности дискретных элементов, имеющих противоположные состояния. Такой подход применяют в теоретической физике, например, в теории AdS/CFT-соответствия, согласно которой Вселенная есть голограмма, построенная на ее границах, за которыми должна находиться другая реальность с иными физическими законами.

Итак, виртуальное – это онтологически разделенное пространство образов и символов, имеющих различную степень объективации. В сознании человека образы субъективны и представлены только ему. Будучи объективированными в константной реальности в культурные объекты или процессы, они становятся доступными другим субъектам, т.е. становятся интерсубъектной материальной реальностью.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1 Гермашова В. А. – Понятие «Виртуальная реальность» в философском знании // Наука. Инновации. Технологии, №5, 2009. – С. 215-221.

2 Маслов В. М. - К проблеме общей теории виртуальной реальности // Вестник Вятского государственного университета, 2010. – С. 15-20

3 Делез Ж. Различие и повторение. Спб., 1998. – 384 с.

4 Немыкина О. И. - Понятие виртуальности в философском контексте // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Гуманитарные науки, № 1 (17), 2011. – С. 53-62

5https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_myphology/2029/%D0%92%D0%98%D0%A0%D0%A2%D0%A3%D0%A1

6 Мамфорд. Л. - Миф машины. Техника и развитие человечества, М., Логос, 2001 – 408 с. https://flibusta.is/b/568135/read

7 Куртов, М. А. К теологии кода. Генезис графического пользовательского интерфейса / М. А. Куртов. Санкт-Петербург: Книжный дом, 2014. – 86 с.

8 Грязнова Е.В. Философский анализ концепций виртуальной реальности // Философская мысль. – 2013. – № 4. – С. 53 - 82. DOI: 10.7256/2306-0174.2013.4.278 URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=278

9 Массуми, Б. Воображение виртуального / Б. Массуми // *The Oxford Handbook of Virtuality* / под ред. М. Гримшоу-Агарда. – Нью-Йорк; Оксфорд: Oxford University Press, 2014. – С. 19-34

10 Носов, Н. А. Виртуальная психология / Н. А. Носов // Труды лаборатории виртуалистики. – Вып. 6. – М.: Аграф, 2000. – С. 432

11 Иванов, А. Е. Виртуальная реальность / А. Е. Иванов // История философии: энцикл. – Мн.: Книжный дом, 2002. – С. 1376

12 Kosolapov, R. A.; Kuybar, V. I. Concept and Structure of a Phenomenon of Spirituality in Modern Religious Studies // Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences. – 2015. – Vol. 8, No. 9. – P. 1973–1978.

13 Барковский, П. Герменевтика игры и виртуализация мира посредством игры / П. Барковский // *HORIZON*. – 2020. – № 9 (1). – С. 15–43.

14Святой Фома Аквинский. - Сумма теологии. Часть первая. Вопросы 65-119, М. Издатель Савин С.А. 2007. – С. 468 с.

15Святой Фома Аквинский. - Сумма теологии. Первая часть второй части. Вопросы 1-67, М.: Сигнум Веритатис, 2008 – 752 с.

16 Фома Аквинский Сумма теологии. Т. V: Вторая часть Второй части. Вопросы 1-46. Билингва латинско- русский. Пер. с лат. / Под ред. Н. Лобковица, А. В. Апполонова. – М.: КРАСАНД, 2015. – С. 560

17 Хоружий С.С. – Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности. – М. Институт синергийной антропологии, 2000 г, ссылка: http://opentextnn.ru/old/man/index.html@id=1982 (Дата посещения 13.05.2020)

18 Хоружий, С.С. / Современная антропологическая ситуация в свете синергийной антропологии // Актуальные проблемы современности сквозь призму философии/отв. ред. С.В. Девяткин. - Новгород, 2007. - Вып.1

19 Хоружий, С. С. Проблема постчеловека, или трансформативная антропология глазами синергийной антропологии / С. С. Хоружий // Философские науки. – 2008. – № 2. – С. 10–31.

20 Сознание и общество: время трансформаций (философский анализ): коллективная монография / под общ. ред. А. Х. Бижанова. – Алматы: Институт философии, политологии и религиоведения КН МОН РК, 2020. – 440 с.

21 Driessen A. - The Universe as a Computer Game, from Virtual to Actual Reality // Scientia et Fides 6(1) /2018, pp. 31–52 DOI: http://dx.doi.org/10.12775/SetF.2018.007

22 Konik, R. Virtuality as the Rehabilitation of Illusion: The History of Virtuality: From Illusion to Immersion / R. Konik. – *Diametros*. – 2009. – № 21. – С. 78–95.

23 McLaren G. The Triumph of Virtual Reality and Its Implications for Philosophy and Civilization / G. McLaren // *Cosmos and History: The Journal of Natural and Social Philosophy*. – 2012. – Vol. 8, № 1. – С. 383–411.

24 Haisch B. – Is the universe a vast, consciousness-created virtual reality simulation? // Cosmos and History: The Journal of Natural and Social Philosophy, vol. 10, no. 1, 2014, pp. 48-60

25 Болтенков Н. В. – К проблеме определения понятия «виртуальная реальность» // Общество: философия, история, культура, no. 11 (55), 2018, pp. 59-63.

26 Сокулер З. А. – «Фундаментальная онтология» и онтология дигитального мира // Вестник Московского университета. Серия 7. Философия, no. 6, 2017, pp. 3-17.

27 Миронов В. В., Сокулер З. А. – Тоска по истинному бытию в дигитальной культуре // Вестник Московского университета. Серия 7. Философия, no. 1, 2018, pp. 3-22.

28 Ардашкин И. Б. – Статус «виртуальности» в процессе проблематизации знания // Известия Томского политехнического университета. Инжиниринг георесурсов, vol. 306, no. 4, 2003, pp. 136-140.

29 Академия // Философский энциклопедический словарь. – М.: Советская энциклопедия. Гл. редакция: Л. Ф. Ильичёв, П. Н. Федосеев, С. М. Ковалёв, В. Г. Панов. 1983. Ссылка: https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_philosophy/32/АКАДЕМИЯ#sel=14:82,14:94

30 Килборн Б. - Дилеммы Сверх-Я // История философии 2005: №12 144-151 с.

31 Фрейд З. - Психопатология обыденной жизни, Издательство АСТ – 2011 г.

32 Белан Е.А. – Категория активности в психоаналитических учениях о личности// Историческая и социально-образовательная мысль. 2013. № 3 (19), 77 – 83 с.

33 Энгельс Ф. - Письмо В. Боргиусу в Бреславль, Лондон, 25 января 1894 г. электронная ссылка: http://www.hrono.ru/libris/lib_e/18940125e.html

34 Индивид // Новейший философский словарь. – Минск: Книжный Дом. А. А. Грицанов. 1999. Ссылка: https://dic.academic.ru/dic.nsf/dic_new_philosophy/507/%D0%98%D0%9D%D0%94%D0%98%D0%92%D0%98%D0%94

35 Горький М. // О том, как я учился писать. – Электронная ссылка: https://thelib.ru/books/gorkiy_maksim/o_tom_kak_ya_uchilsya_pisat-read-2.html

36Ильенков Э. В. Что же такое личность? //с чего начинается личность. М., 1983 319-358 с.

37 Dennett D. C. - From Bacteria to Bach and Back: The Evolution of Minds, 2017

38 Свобода // Философия: Энциклопедический словарь. – М.: Гардарики. Под редакцией А.А. Ивина. 2004, электронная ссылка: https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_philosophy/1071/%D0%A1%D0%92%D0%9E%D0%91%D0%9E%D0%94%D0%90

39 Леонтьев А.Н. – Философия психологии: из научного наследия. М.: Изд-во Московского университета, 1994г, 228 с.

40Леонтьев Д.А. Общее представление о мотивации // Психология в вузе, 2004, № 1, с 51-65

41 Леонтьев Д.А. - Теория личности А.Н. Леонтьева, Psychology OnLine.Net, дата публикации 13.02.2008, электронная ссылка: https://www.psychology-online.net/articles/doc-961.html

42 Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. М.: Политиздат, 1975г., 304 с.

43 Хамидов А. А. - Свобода научного творчества и ответственность учёного. Монография / Под общ. ред. З. К. Шаукеновой. – Алматы: Институт философии, политологии и религиоведения КН МОН РК, 2014. – 308 с.

44 Оллпорт Г. В. – Личность в психологии, Спб., 1998 г., 345 с.

45 Хьелл Л, Зиглер Д. – Теории личности, СПб.: Питер Пресс, 1997

46 Maslow A. H. Toward a Psychology of Being. – 2nd ed. – Princeton: Van Nostrand, 1962. – 214 p.

47 Skinner B. F**.** Recent Issues in the Analysis of Behavior. – Columbus: Merrill Publishing Company, 1989. – 112 p.

48 Лосев А.Ф. // История античной эстетики. Софисты. Сократ. Платон., М.2000

49 Кон, И. С. Открытие «Я» / И. С. Кон. – Москва: Политиздат, 1978. – 367 с.

50 Тахо-Годи А.А. – О древнегреческом понимании личности на материале термина soma // Тахо-Годи А.А, Лосев А.Ф. Греческая культура в мифах, символах и терминах, СПб. 1999 г., 362-381 с.

51 Поздняков С. Н. Платон и древнеегипетские представления о бессмертии души: к проблеме влияния // Вестник Русской христианской гуманитарной академии, vol. 11, no. 3, 2010, pp. 46-55

52 Гура В. А., Пазухина О. Р. - Возникновение феномена личности в античной философии, религии, культуре // Научно-технические ведомости

Санкт-Петербургского государственного политехнического университета. Общество. Коммуникация. Образование, no. 2 (244), 2016, pp. 90-97

53 Мамфорд. Л. - Миф машины. Техника и развитие человечества, М., Логос, 2001 – 408 с.

54 Святой Фома Аквинский. Сумма теологии. Часть первая: Вопросы 1–64. – М.: 2006. – 814 с.

55 Блаженный Августин // Исповедь. СПб., 2013

56 Блаженный Августин // Об истинной религии, Мн., 1999г

57 Гуревич А.Я. // Индивид и социум на средневековом Западе, М, 2004

58 Гуревич А. Я. / статья «Личность» // Словарь средневековой культуры, М., 2003

59 Маклюэн М. // Галактика Гутенберга. Сотворение человека печатной культуры., Киев, 2004 – 432 с.

60 Пико делла Мирандола // Речь о достоинстве человека, ссылка: http://platonizm.ru/content/piko-della-mirandola-rech-o-dostoinstve-cheloveka Дата посещения 13.05.2020

61 Данилова И. Е. / О категории времени в живописи кватроченто // Искусство средних веков и Возрождения, М., 1984

62 Монтень М. // Опыты, книга третья, М., 1960

63 Декарт Р. – «Рассуждение о методе» с приложениями, Издательство академии наук СССР, 1953 г., 656 с.

64 Декарт Р. – Сочинения в двух томах, М., 1989 г., Т1, 654 с.

65 Локк Дж. –Сочинения в трех томах, М., 1985 г. Т1, 621 с.

66 Гоббс Т. – Сочинения в двух томах, М., 1989 г., Т1, 623 с

67 Фейербах Л. Избранные философские произведения. В 2 т., М., 1955.

68 Савельев В. Б. – Отчуждение как фундаментальная предпосылка модерной субъективности // Вестник Омского университета, vol. 24, no. 1, 2019, pp. 78-85.

69 Хоркхаймер М., Адорно Т. В. – Диалектика Просвещения. Философские фрагменты, Перевод М.Кузнецова, М., 1997 г., 310 с.

70 Лакан Ж. – “Я” в теории Фрейда и в технике психоанализа, М., 2009 г., 516 с.

71 Делез. Ж., Гватари Ф. – Тысяча плато: Капитализм и шизофрения, М.: Астрель, 2010 г., 894 с.

72 Гофман И. – Представление себя другим в повседневной жизни, М, 2000 г., 302 с.

73 Kronfeldner, M. - Creativity Naturalized // The Philosophical Quarterly (1950-), Oct., 2009, Vol. 59, No. 237 (Oct., 2009), pp. 577-592

74 Половинкин С. М. – Иерархический персонализм Н. О. Лосского // Вестник Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета. Серия 1: Богословие. Философия. Религиоведение, no. 15, 2006, pp. 99-129.

75 Уемов, А. И. Аналогия в практике научного исследования: из истории физико-математических наук / А. И. Уемов. – Москва: Наука, 1970. – 295 с.

76 Поппер, К. Р. Нищета историцизма / К. Р. Поппер; перевод с английского. – Москва: Издательская группа «Прогресс» – VIA, 1993. – 187 с.

77 Пономарёв Я. А. Психология творчества. М., 1976 – 302 с.

78 Калошина И. П. Структура и механизмы творческой деятельности: (Нормативный подход). – М.: Изд-во МГУ, 1983. – 168 с.

79 Симонов, П. В. Эмоциональный мозг / П. В. Симонов. – Москва: Наука, 1985. – 238 с.

80 Энгельс Ф. - Письмо В. Боргиусу в Бреславль, Лондон, 25 января 1894 г. электронная ссылка: http://www.hrono.ru/libris/lib_e/18940125e.html

81 Гегель, Г. В. Ф. Лекции по эстетике. Книга первая / Г. В. Ф. Гегель; перевод с немецкого Б. Г. Столпнера. – Москва: Искусство, 1968. – 312 с.

82 Кун, Т. - Структура научных революций, М., 2009. – 317 с.

83 Физический энциклопедический словарь. – М.: Советская энциклопедия. Главный редактор А. М. Прохоров., 1983. https://dic.academic.ru/contents.nsf/enc_physics/

84 Фейнман Р. П. – Теория фундаментальных процессов. М., 1978, pp. 199

85 Пернекулова М.М. - Философский и общественно-гуманитарный журнал «Адам әлемі». – 2018. – № 1 (75). – С. 9–11.

86Minsky Marvin // The Emotion Machine, 2006г., ссылка: https://royallib.com/read/Minsky_Marvin/The_Emotion_Machine.html#0 Дата посещения 13.05.2020

87 Сағиқызы А., Пернекулова М.М.- Философский и общественно гуманитарный журнал «Адам әлемі» №1 (75), 2018. – С. 69-79

88 Косилова Е. В., Фролов А. В. – Интернет в перспективе трансцендентальной философии и феноменологии // Вестник Московского университета. Серия 7. Философия, no. 6, 2017, pp. 18-29.

89 Baltezarevic R., Baltezarevic B, Kwiatek P, Baltezarevic V. – The Impact of Virtual Communities on Cultural Identity // Symposion, 6, 1 (2019), pp. 7-22 DOI: 10.5840/symposion2019611

90 https://vc.ru/future/26878-ya-alice

91 по материалам прессы https://ria.ru/20201021/tekhnologii-1580755631.html

92 Hassan, R. – The Condition of Digitality: A Post-Modern Marxism for the Practice of Digital Life. London: University of Westminster Press, 2020. Accessed August 3, 2021. http://www.jstor.org/stable/j.ctvw1d5k0 - pp. 189

93 Манович Л. – Язык новых медиа, М., 2018 г. – 400 с.

94 Предовская М.М. – Виртуальный другой и проблема идентификации в массовой культуре // Серия “Symposium”, Виртуальное пространство культуры., Выпуск 3 / Материалы научной конференции 11–13 апреля 2000 г Санкт-Петербург : Санкт-Петербургское философское общество, 2000. С.165-168. Ссылка: http://anthropology.ru/ru/text/predovskaya-mm/virtualnyy-drugoy-i-problema-identifikacii-v-massovoy-kulture

95 Симондон Ж. – О способе существования технических объектов. Предисловие. //Транслит, №9, 2011, перевод Куртова М., с. 94-10

96 Решенин С. А. – Виртуальная личность как актор и элемент социальной структуры виртуальных сетевых сообществ // Вестник Кемеровского государственного университета, vol. 1, no. 2 (54), 2013, pp. 243-248.

97 Сартр Ж.-П. – Воображаемое. Феноменологическая психология воображения. СПб.: Наука, 2001 г. - 319 с.

98 Сартр Ж.-П. – Бытие и ничто: Опыт феноменологической онтологии. / Пер. с фр., предисл., примеч. В. И. Колядко. – М.: Республика, 2000 г., - 639 с.

99 Behrens H. – How many people on earth know computer programming? // Quora, 2018, Link: https://www.quora.com/How-many-people-on-earth-know-computer-programming?share=1

100 Alexander R. Galloway – The Interface Effect, 2012, Polity Press, UK, 200 pp

101 Chun, Wendy H. K – On Software, or the Persistence of Visual Knowledge // Grey Room 18, 2004, pp. 26-51

102 https://www.dw.com/ru/апелляционный-суд-запретил-трампу-блокировать-пользователей-в-twitter/a-49531480

103 https://tass.ru/info/10437049

104 https://www.kommersant.ru/doc/4639344?from=hotnews#id1999325

105 Чайников Ю.В. 2019.03.008. Шапюи Н. «Цифровой Китай», или как цифровая революция перераспределяет власть в глобальном масштабе. Chapuis N. «Digital China», Ou Comment la révolution numérique Redistribue la Puissance à l'échelle Globale // Carnets Du Caps. - Paris, 2018. - N 26. - P. 75-88» Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Сер. 9, Востоковедение и африканистика: Реферативный журнал, no. 3, 2019, pp. 117-127.

106 Абельсон Х., Сассман Дж. Дж. – Структура и интерпретация компьютерных программ. М.: Добросвет, 2006 г. 608 с.

107 Пономарев Я.А. – Психология творчества. Общая, дифференциальная, прикладная. М. 1990 – 224 с.

108 Гипертекст//Новая философская энциклопедия: В 4 тт. М.: Мысль. Под редакцией В. С. Стёпина. 2001 г., 3870 с. Электронная ссылка: https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_philosophy/8174/ГИПЕРТЕКСТ

109 Поддубная Л.В. Создание гипертекстовой реальности современными информационными средствами // Вестник Белгородского государственного технологического университета им. В. Г. Шухова, no. 1, 2014, pp. 243-248.

110 Эпштейн В.Л. – Введение в гипертекст и гипертекстовые системы, 1998 г., Электронная ссылка: http://www.lingvolab.chat.ru/library/hypertext.htm

111 Қазақ сөздігі (Қазақ тілінің біртомдық үлкен түсіндірме сөздігі) / Құраст.: Н. Уәли, Ш. Құрманбайұлы, М.Малбақов, Р.Шойбеков және т.б. – Алматы: «Дәуір» баспасы, 2013. – 1488 бет.

112 А. Ысқақов, Р. Сыздықова, Ш. Сарыбаев. – Қазақ тілінің қысқаша этимологиялық сөздігі, Қазақ ССР-ның «Ғылым» баспасы, Алматы -1966 – 240 б.

113 Кодар А. А. – Тенгрианство в контексте монотеизма // Новые исследования Тувы, no. 1-2, 2009 (2), pp. 216-225.

114 Фуко М. – Слова и вещи. Археология гуманитарных наук, Спб.: A-cad, 1994 г. – 408 с.

115 Качмала А. В. – Проблема структурирования бытия в философии Аристотеля // Вестник Челябинского государственного университета, no. 4 (258), 2012, pp. 94-97.

116 Ἄτλας (Ancient Greek) – WorldSense Dictionary, link: https://www.wordsense.eu/Ἄτλας/

117 Раздыкова Г.М. – Религиозный синкретизм казахов Степного края// Вестник Карагандинского университета. Серия: История. Философия, № 3(59), 2010, pp. 27-34

118 Левшин А.И. Описание киргиз-казачьих, или киргиз-кайсацких, орд и степей / Под общ. ред. акад. М.К. Козыбаева. – Алматы: Санат, 1996 г. – 656 с.

119 Акатай С.Н. Великий Коркыт и его учение // «Қорқыт Ата» энциклопедиялық жинақ. – Алматы: Қазақ энциклопедиясы, 1999. Ауэзов М.О., Соболев Л.С. Эпос и фольклор казахского народа // Мысли разных лет. По литературным тропам. Алма-Ата: Казгослитиздат, 1961. – 544 с.

120 Коллективная монография под общ. ред. Бижанова А.Х. и Нурмуратова С.Е. – Формирование казахстанской идентичности в контексте задач модернизации общественного сознания, Алматы, Институт философии, политологии и религиоведения КН МОН РК, 2018. – 474 с.

121 Әбсадық А. – Көнеден күмбірлеген Қорқыт Ата, 2019, электронная ссылка: http://tobyl-torgai.kz/2019/12/12/5552

122 Кодар А. А. – Тенгрианство в свете номадологии Делеза-Гваттари // Новые исследования Тувы, no. 4, 2009 (1), pp. 82-90.

123 Акатай С.Н. – Древние культы и традиционная культура казахского народа: монография; Тарихи мақалалар. *Қайта басылған.* – Алматы, 2011 – 424 с.

124 Хайдеггер М. – Что такое метафизика? М.: Академический Проект, 2013 г. – 288 с.

125 Догалов А. Н. – Вопросы социально-экономического обустройства огузских племен (IX-XIII вв.) в «Книге моего деда Коркыта» // Вестник Костромского государственного университета, vol. 18, no. 1, 2012 г., pp. 53-57.

126 Кокумбаева В. Д. – Культ предков у казахов: Аруахи, Коркыт Ата, Төре // Concorde, no. 1, 2020 г., pp. 70-89.

127 Касымжанов А.Х. – Абу-Наср Аль-Фараби, М., «Мысль», 1982 г. – 200 с.

128 Аль-Фараби, Абу Наср Мухаммад – Философские трактаты, Алма-Ата, «Наука», 1970 г. – 430 с.

129 Корбен, А. История исламской философии / А. Корбен ; пер. с фр. А. С. Раппопорт. – Москва : Фаир-Пресс, 2010. – 159 с.

130 Амирханов Р.М. – Тюрско-татарская философская мысль средневековья (XIII-XIV вв.), Казань, 2001 г. – 262 с.

131 Юсуф Баласагунский – Благодатное знание, Издательство «Наука», М., 1983 г. – 560 с.

132 Старр С. Ф. – Утраченное Просвещение: Золотой век Центральной Азии от арабского завоевания до времен Тамерлана /М.: Альпина Паблишер, 2017 г. – 574 с.

133 Яссави Х. А. – Хикметы / Алматы, 2004 г. – 208 с.

134 Моллаканагат А. – Смысл надписей на мавзолее Ходжа Ахмеда Ясави // Вестник Евразийского национального университета имени Л. Н. Гумилева. Серия: Исторические науки. Философия. Религиоведение, no. 2 (131), 2020, pp. 49-55.

135 Игнатенко А. – Познать Непознаваемое (ал-Газали о рациональном познании трансцендентного – ал-гайб) // Средневековая арабская философия. Проблемы и решения. М., 1998. – 527 с.

136 Ksenija Čulo – Virtual organization – the future has already begun // Media, culture and public relations, 7, 2016, 1, 35-42

137 Danilova M.I., Nikitin G. M. – The Phenomenon of «Virtualization» of the World in Modern Society // Astra Salvensis, VI (2018), no. 12, p. 661-663

138 Сорокин П. // Социальная и культурная динамика - М., 2006

139 Ващенко А. В. Священное действо в культуре и игра в цивилизации // Вестник Московского университета. Серия 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. no. 3, 2008, pp. 109-115.

140 Косилова Е. В., Фролов А. В. – Интернет в перспективе трансцендентальной философии и феноменологии // Вестник Московского университета. Серия 7. Философия, no. 6, 2017, pp. 18-29.

141 По материалам «РИА Новости» ссылка: https://ria.ru/20201021/tekhnologii-1580755631.html

142 Jandrić P. - Postdigital openness // Open Review of Educational Research, 2018, pp. 179-181, DOI: 10.1080/23265507.2018.1547943

143 Ходжсон М. – История ислама: Исламская цивилизация от рождения до наших дней, М., Эксмо, 2013г. – 1484 с.

144 Платон – Сочинения в четырех томах. Т.1., СПб. 2007 г.

145 Маклюэн М. – Понимание медиа: внешние расширения человека, М, 2003 – 462 с.

146 Хантингтон С. – Столкновение цивилизаций, М., 2003 г. – 603 с.

147 Семенникова Л.И Россия в мировом сообществе цивилизаций: Учебное пособие для вузов., Изд. 4-е. Брянск: «Курсив», 2000г. – 539 с.

148 Белл Д. – Грядущее постиндустриальное общество. Опыт социального прогнозирования, М., 2004 – 944 с.

149 Кастельс, М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / М. Кастельс ; пер. с англ. под ред. О. И. Шкаратана. – Москва: ГУ ВШЭ, 2000. – 606 с.

150 Бодрийяр Ж. – Символический обмен или смерть, М., 2000 г., – 387 с.

151 Ищенко, Е. Н. Виртуальная реальность: философско-методологический анализ: диссертация ... кандидата философских наук: 09.00.08 / Ищенко Елена Николаевна. – Ростов-на-Дону, 2005. – 163 с.

152 Lukyanenko A.A. – Freedom of Thinking in the Terms of Virtualization of the Technological Environment // Utopía y Praxis Latinoamericana; ISSN 1315-5216; ISSN-e 2477-9555, Año 23, n° 82 (julio-septiembre), 2018, pp. 198-207, DOI: http://doi.org/10.5281/zenodo.1508046

153 Rahel Jaeggi, Frederick Neuhouser - Alienation. New York: Columbia University Press, 2014 - The Condition of Digitality. A Post-Modern Marxism for the Practice of Digital Life, 2020 ссылка: http://www.jstor.com/stable/j.ctvw1d5k0.9

154 Hassan, R. The Age of Distraction: Reading, Writing, and Politics in a High-Speed Networked Economy / R. Hassan. – New York: Routledge, 2012. – 236 p.

155 Лукьяненко А. А. – Феноменология свободы в виртуальной реальности // Манускрипт, no. 4 (78), 2017, pp. 124-130.

156 Манович, Л. Язык новых медиа / Л. Манович ; пер. с англ. А. Азмухановой, С. Шатохиной. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. – 399 с.

157 Постмодернизм // Философия: Энциклопедический словарь. – М.: Гардарики. Под редакцией А.А. Ивина. 2004, электронная ссылка: https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_philosophy/956/ПОСТМОДЕРНИЗМ

158 Слепнёва О. Ю. –Традиции и трансформации ментальности // Вестник Костромского государственного университета, vol. 12, no. 11, 2006, pp. 87-89.

159 Черняк Н. А. – Эпоха без морали // Вестник Омского университета, no. 1 (75), 2015, pp. 83-84.

160 Гинзбург Л.Н. – Претворение опыта. Рига: Авотс, 1991 г. – 240 с.

161 Погодина О. А. – Концепция пост-постмодернистской культурной парадигмы в социальной философии пола Куртца // Дискуссия, no. 1, 2012, pp. 27-32.

162 Косорукова А. А., Давыдкина Т. В. – Определение этического в работе А. Бадью «Этика: очерк о сознании зла» // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Философия, no. 2, 2014, pp. 50-57.

163 Бадью А. – Этика: Очерк о сознании Зла / Пер. с франц. В. Е. Лапицкого. – СПб., Machina, 2006 г. – 126 с.

164 Кутырев В. А. – Традиция и ничто // Философия и общество, no. 6, 1998, pp. 170-190.

165 Даренский, В. Ю. Симулякр Традиции в культуре постмодерна: монография / В. Ю. Даренский. – Москва : Издательство «Русайнс», 2018. – 152 с.

166 Pernekulova, M., Pernekulova, M., Zhandossova, Sh. Problem of Identity in the Context of Interconfessional Relations / M. Pernekulova, M. Pernekulova, Sh. Zhandossova // Адам әлемі. – 2019. – № 3 (81). – С. 1–10. – Алматы.

167 Ядов, В. А. Социальная идентичность и социальные установки. – М., 2000.

168 Бучек, А. Идентификация личности в современном социуме. – Минск, 2014.

169 Hogg, M.; Reid, A. Social Identity, Self-Categorization and the Communication of Group Norms // Group Processes & Intergroup Relations**.** – 2006. – Vol. 9(1). – P. 55–75.

170 Пернекулова М, М., Сағиқызы А. - Вестник Университета Яссауи. – 2020. – № 2 (116). – С. 17–28.

171 Головашина О. В. – Феномен модернизации и трансформации социального времени // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки, no. 11, 2012, pp. 269-275.

172 Li, N. Kazakhstan’s AI Ambitions and the Nuclear Power to Drive It / N. Li. – Caspian Policy Center. – 26.08.2025. – Электрон. ресурс: https://www.caspianpolicy.org/research/category/kazakhstans-ai-ambitions-and-the-nuclear-power-to-drive-it

173 Пернекулова М.М. - Материалы III Международной научно-теоретической конференции «Актуальные проблемы мировой философии, развитие человека, его сознания, нравственности». Том II. – 2018. – С. 175–180.

174 Pernekulova M. M., Sagikyzy A., Ashirbekova Zh. B., Zhanabayeva D. M., Abdurazakova G. A. – Definition of Virtual Reality through Creative Act // Academic Journal of Interdisciplinary Studies, Vol 10 No 2, March 2021, pp. 176-184, DOI: https://doi.org/10.36941/ajis-2021-0048