

Культура как виртуальная реальность

Виртуальная реальность – искусственно созданная компьютерными средствами среда, в которую можно проникать, меняя ее изнутри, наблюдая трансформации и испытывая при этом реальные ощущения. Попадая в этот новый тип аудиовизуальной реальности, можно вступать в контакты с другими людьми и с искусственными персонажами [1, с. 122].

Приведенное определение, в принципе, мало отличается от описаний состояния искусственного изменения сознания (ИСС), достигаемого с помощью наркотиков или в процессе шаманского камлания [2, 3], только в роли наркотика в этом случае выступает компьютер. Важно, что в качестве главной отличительной особенности виртуальной реальности здесь отмечено пребывание в искусственно созданной и разыгранной реальности, достигаемой с помощью компьютера.

Понятие *виртуальная реальность* фигурирует в литературе, по крайней мере, со времен средневековья. Есть указание, в частности на то, что в схоластике (в ходе переосмысления платоновской и аристотелевской парадигм) это понятие обретает категориальный статус: «...было зафиксировано наличие определенной связи (посредством *virtus*) между реальностями, принадлежащим к различным уровням в собственной иерархии» [4, с. 141]. В цитируемой работе излагается также понимание виртуальной реальности постклассической наукой, что само по себе необычайно интересно, однако уводит в сторону от культурной антропологии, в рамках которой проблема рассматривается в данной статье.

Итак, сделав предварительные выводы о существовании виртуальной реальности, можно перейти к рассмотрению ее места в культуре. Прежде всего понятно, что виртуальная реальность генетически (по своему происхождению) не имеет никакого отношения к компьютеру (аналогичную роль стимулятора может сыграть и простая марихуана, и масса иных возбудителей, вплоть до самостоятельного доведения себя до состояния психического транса).

При рассмотрении виртуальной реальности следует выделить три основные формы ее воссоздания:

- манипуляция предметами, не имеющими места в реальности – псевдовещами, симулякрами [5];
- псевдоманипуляция (игра) с какими угодно объектами или производство действий, лишь имитирующих реальность, т. е. симуляция [5], а также любая обрядово-ритуальная и иная деятельность, изображающая что-либо;
- выстраивание сюжетного повествования, заведомо выдуманного или не имеющего убедительного подтверждения своей подлинности (мифотворчество и вся последующая литература).

Теперь, как представляется, имеет смысл рассмотреть хронологию актов по созданию виртуальной реальности, начиная с древнейшего прошлого человечества.

Очевидно, начать придется с возникновения языка. В конечном счете, язык – это форма замещения реальных предметов и событий их символическими названиями, словами, т. е. *симулякрами* реальных предметов и событий. Но сложность здесь видится в том, что, во-первых, на Земле обитают (и существовали в прошлом) несколько тысяч народов, почти каждый из которых имел собственный язык и обозначал одни и те же предметы или события по-разному (и лингвистически, и семантически – в зависимости от особенностей своего социального опыта). Во-вторых, даже люди, говорящие на одном и том же языке, произнося или услышав одно и то же слово – скажем, «дерево», трактуют его тоже неодинаково, в зависимости от глубины знакомства с данным предметом, личного жизненного опыта и т. п.

Таким образом, символический заменитель предмета или события – слово – отнюдь не эквивалентно самому предмету или событию, а понимается каждым в зависимости от уровня и профиля образования, воспитания, личного жизненного опыта и т. п. Оно не универсально и, следовательно, является конвенциональной условностью и тем самым – симулякром, псевдовещью. То же самое можно сказать и о любых других символических заменителях – изображениях, условных знаках и т. п. [6].

ВРЕЗКА 1 Виртуальная реальность ведет свой генезис отнюдь не от компьютера и даже не от схоластической философии, а из самых глубин первобытности – от начала символической деятельности человека, с создания системы симулякров, лишь условно и конвенционально обозначающих предметы и события – слов, рисунков, лепных и резных изображений. **КОНЕЦ ВРЕЗКИ** Разумеется, в эпоху первобытности, когда личный социальный опыт людей еще почти не различался, можно предположить **б**ольшее единообразие в понимании словесных или изобразительных символов. Но с эпохи неолита здесь начался полный разброд, и любой символ, произнесенный или нарисованный одним,

для другого стал лишь отдаленным намеком на то, что имел в виду автор (тем более – незнакомый).

Было бы преувеличением утверждать, что мир названий совсем вытеснил из человеческого бытия мир реалий, но то, что он существенно потеснил его – несомненно. Во всяком случае, с каждой эпохой мир названий (символов) все в большей мере становился основным предметом интеллектуальных рефлексий¹, художественно-образных отражений и т. п. Богословы, философы, а за ними и ученые все больше стали спорить о словах, названиях, о точности и эквивалентности, но не о сущностях, скрывающихся за ними.

Однако настоящий разгул виртуализации вещного мира начался со времени сложения городских цивилизаций, сословного деления общества и т. п. Если в крестьянской среде утилитарная функция вещей продолжала доминировать над символической, то в городской среде (сначала среди аристократии, а потом и буржуазии) вещь стала признаком социального престижа. Это в равной мере касалось жилища, обстановки, домашней утвари, транспортных средств и т. п. и, может быть, более всего выразилось в моде на одежду и внешний имидж. Из каких материалов сделана вещь, сколь качественно она исполнена, сколь богато отдекорирована, каковы ее эстетические свойства, нужна ли она функционально или является просто дорогой безделушкой и пр. – все свидетельствовало о социальном статусе ее владельца [7]. Одновременно появились вещи-символы: корона, митра, ритуальное одеяние, властная или богослужебная утварь и т. п. Мир стал заполняться не только символическим обозначениями вещей, но и самими вещами-символами, номенклатура которых по мере развития цивилизации неуклонно росла. Обстановка жилища, заполненность его вещами (нередко утилитарно бесполезными, т. е. чистыми симулякрами), их взаиморасположение, обилие элементов чистой декорации и т. п. – все это стало элементами *означения* личности хозяина [8]. Более того, даже внешний вид человека, его прическа и макияж, сочетание элементов одежды, вещей в руках – все это стало символом социальной престижности, сексуального спроса или чего-нибудь еще, относящегося к сугубо виртуальной организации социальной жизни людей. Человек постепенно превратился в носителя и пользователя сплошных симулякров, т. е. вещей, имеющих в большей степени социально-символическое значение, чем жизненно-утилитарное. Очевидно, апогеем толкования этой линии виртуализации мира стал знаменитый труд Э. Кассирера «Философия символических форм» [9].

ВРЕЗКА 2 Это вовсе не означает, что вещный мир вообще потерял какую-либо утилитарность. Он сохранил ее на двух полюсах – в макром мире экономического

¹ Особенно в философии и гуманитаристике. (Авт.)

производства и обмена и в микромире приватного потребления (вдали от глаз общественности). **КОНЕЦ ВРЕЗКИ** Но вещный мир, играющий преимущественно социальную роль (ваш рабочий кабинет или жилище, если его посещают социально значимые для вас гости), – это уже виртуальный мир симулякров, которые можно демонстрировать в виде натурального интерьера или в видеофильме, на фотографиях. Кстати, ажиотаж вокруг фотографии, представляющей человека в престижных местах и престижных позах, – это тоже характерный пример создания симулякров.

Примерно тогда же – в эпоху верхнего палеолита – возникла и процедура *симуляции* – имитации каких-то, видимо, сакрально значимых действий в виде обрядов и ритуалов. Со сложением государств, религиозных культов и – опять-таки – городов и сословий формы и объемы имитационного поведения столь же бесконечно разрослись в своей номенклатуре. Приоритет здесь, несомненно, принадлежит придворному и религиозному ритуалам. Несколько позднее принципы такого же ритуализированного поведения приняла на вооружение сначала высокопоставленная аристократия, а затем уже и всякий, кто желал что-либо значить и выделяться среди толпы.

Характерный пример – система современных воинских ритуалов. Какая часть из них сохранила утилитарные функции? Отдача чести, торжественные построения, парады, подобострастное чинопочитание, выносы знамен, чины, награды и т. п. – какое все это имеет значение для обороны страны от ее противников? Это поднимает воинский дух и дисциплину? Военные свидетельствуют, что в очень незначительной мере. Реальный человеческий авторитет командира заменяет весь этот неисчислимый ряд симулякров и симуляций, потому что он реален, а не имитативен.

Что касается проблемы религиозной веры и мотивации соответствующего поведения верующих, то для антрополога весь религиозный культ – это такая же акция демонстрации уважения к Богу, подчинения и покорности ему, как придворный этикет – акция уважения и подчинения монарху, военное чинопочитание – акция уважения и подчинения командиру и т. п.

Интереснее ритуал взаимоотношений между равностатусными особами. Несмотря на их формальную равностатусность, каждый из них стремится подчеркнуть, что в чем-то он более значимая фигура. И вот здесь вступает в дело вся описанная выше система образов социальной престижности – вещных, имиджевых, выраженных в деталях поведения и пр. Ведь то, что называется этикетом, – это точно такая же симуляция (или имитация) положенных форм поведения, давно уже потерявших утилитарный смысл, но иногда помогающих поддерживать хотя бы внешний социальный порядок [10].

В любом случае мы имеем дело с игрой. Феномен игры в культуре было бы интересно рассмотреть специально, совсем не в духе Хейзинги, видевшем в игре универсальную форму бытия культуры [11], а как одну из форм виртуализации социального поведения. Под понятие игры подпадают такие виды действий, как:

- исполнение (как правило, на сцене или в салоне) художественного произведения (музыкального, литературного, драматического) или кинороли перед камерой;
- имитация события или кинофильма (типичный пример – детская игра) или поведение в соответствии с задуманным сценарием, т. е. его разыгрывание (напр., ухаживания влюбленного);
- соревнование между соперниками или соперничающими командами, более или менее строго подчиненное установленным правилам (напр., в спорте).

Во всех перечисленных случаях мы имеем дело с имитацией, хотя и преследующей разные цели. В случае художественной игры – это вариативная интерпретация авторского текста, т. е. не буквальное его исполнение, а творческая имитация (о виртуальном характере самого текста будет сказано чуть позже на примере мифа). В случаях с детской игрой или поведением влюбленного – это имитация избранного сюжета (кинофильма, коллизии, заимствованной из романа, и т. п.), стремящаяся быть сыгранной как можно ближе к оригиналу; и лишь недостаток профессиональных актерских навыков мешает играющим детям или влюбленному повторить разыгрываемый сюжет достаточно похоже. Спорт (и это известно издавна) – есть форма имитации войны, во всей ее соревновательной глубине, но без реальных смертей и разрушений. Парадоксально, что две играющие футбольные команды фактически разыгрывают ту же стратегию и тактику, тот же уровень индивидуального профессионального умения и импровизационных решений, что и воюющие армии. Только здесь действует непреложный закон: никаких физических увечий и строгое соблюдение правил игры. То есть типичная имитация, но еще и поставленная в определенные правила.

Возникает вопрос: является ли этот набор имитаций формой реальной жизни или только ее симуляцией. Видимо, и исполнители и зрители (слушатели) не задумываются над этим. Но для ученого всякая имитация есть симуляция по определению, т.е. переход к сугубо виртуальным действиям. Кого-то может покоробить это сравнение: ведь человек, симулирующий болезнь на больничной койке, не испытывает реальных болевых ощущений, в отличие от музыканта на сцене, находящегося в подлинной творческой эйфории. Хотя не следует отрицать возможность возникновения эйфории в отдельные моменты концерта, когда что-то на удивление хорошо удалось. Собственно, это уже не

эйфория, а чувство глубокого творческого удовлетворения, свойственное профессионалу. Однако сводить весь концерт к сплошной эйфории – дилетантское представление. Музыкант – это прежде всего профессионал; и он выходит на сцену с настолько детально отрепетированным набором манипуляций с инструментом (или голосом), что кроме волнения по поводу возможной ошибки или сбоя (как в целом пойдет процедура исполнения?) никаких других эмоций, как правило, не испытывает. Впрочем, так же ориентирован и спортсмен: все сделать предельно хорошо, как это получалось на тренировках. Это люди, работающие на публику, и уровень их мастерства в существенной мере определяется заданностью всего шоу. Для играющих детей публика – это они же сами, они играют и сами же смотрят разыгрываемый спектакль.

Итак, игра, ритуал, обряд, этикет – это все чисто виртуальные формы поведения, симуляция некоторых функций, актуальность которых давно уже забыта (или в которую давно уже никто не верит, хотя часто и не сознается себе в этом).

Близким к типу имитации реальности в каких-то действиях является и впадение в искусственно измененное состояние сознания (ИСС), которое в последние полтора века достаточно подробно исследуется психологами, антропологами, исследователями первобытных культов [12–16]. ИСС принято, как правило, делить на два типа: *наркотический транс*, вызываемый принятием каких-либо препаратов – наркотиков, алкоголя, и *транс одержимости* – характерным примером которого могут служить шаманские камлания, некоторые религиозные ритуалы африканских племен и к которым близки некоторые медитативные состояния, свойственные ряду восточных религий; все это достигается путем длительного физического воздействия на организм (голода, нагревания тела, гипервентиляции легких, специальных ритмических движений, специфического музыкального сопровождения и пр.) и, видимо, благодаря не очень здоровой психике участников подобных действий [15,17,18]. И в том, и в другом случае впадение в ИСС, как правило, вызывает галлюцинации, общение с инфернальными существами, инопланетянами и т. п.². Просто с помощью наркотиков, эти контакты инициируются проще.

Проблема ИСС и первобытных форм виртуализации реальности выводит на тему мифологии, – видимо, древнейшего вида культурных текстов (в эпоху актуальности самих этих мифов – это были преимущественно фольклорные устные предания, записанные много позднее). Мифология – система взглядов, основанная на генетическом способе

² Более подробно систематизация этих состояний дана в кн.: *Гроф К. и С. Духовный кризис: понимание эволюционного кризиса // Духовный кризис. Когда преобразование личности становится кризисом (Тексты трансперсональной психологии).* – М., 2003.

познания бытия и структуры мира (через теоретическое воссоздание его происхождения), а фактически – конструирования его на основаниях аналогии с человеческими социальными отношениями. Иначе говоря: это человеческий мир, опрокинутый в космос, которому придали космическую вселенскость, возведя социальные закономерности отношений в ранг космических³.

Мифология – это древнейшая форма универсального упорядочивания мира, защиты от непредсказуемости бытия посредством отождествления космоса и социума. По всей видимости, специфическая холистичность мировосприятия, на которой базируется мифологическое сознание, являлась для человека тем предельно комфортным образным упорядочением мира, которое в критических ситуациях срабатывало как последняя возможность сохранения его психического равновесия. **ВРЕЗКА 3** Мифология – не только специфический тип сознания, характерный для первобытной стадии развития и раннего этапа аграрной, но сохраняющий свое культурно-регулятивное значение и позднее; в преобразованных формах мифологический тип сознания остается актуальным практически для всех эпох. **КОНЕЦ ВРЕЗКИ**

Среди характерных признаков мифологического сознания «классического типа» принято выделять такие представления, как:

- *универсальность существования человека в мире* (человек не выделяет себя из природы, не относится к миру как к объекту познания и преобразования, а к самому себе как к субъекту этого познания, а стремится к преимущественно магическим, чувственным формам взаимодействия с миром и его процессами и др.);
- *холистичность и синкретичность* (доминирует нерасчлененная целостность в мироощущении, бытие практически не дифференцируется на функциональные и структурные сегменты, на прошлое, настоящее и будущее, на объект и означающий его знак или слово, на практическое действие и символизирующий его ритуал. Отсутствует или является весьма смутным представление о причинно-следственной детерминации событий и явлений; преобладает хаотическое смешение в восприятии сакрального и мирского, живого и косного, человеческого и природного, реального и вымышленного, неизбежного и случайного и т. п.);
- *цикличность восприятия времени и динамичность восприятия пространства* (отсутствие представлений о линейном времени, что является основанием

³ Близки к этой позиции Б.Л.Губман (*Губман Б.Л. Миф и религия // Культурология. XX век. – СПб., 1998. Т.2*) и А.Е.Наговицын (*Наговицын А.Е. Древние цивилизации: общая теория мифа. – М., 2005*).

для идеи вечности, в которой пребывает мир; перемены же воспринимаются как иллюзия и носят характер неизбежного циркулярного или спиралевидного повтора событий в жизни людей, деяниях богов и пр.; структура мироздания ощущается как еще незаконченная, формирующаяся, «растущая», вращающаяся вокруг некой сакральной оси, «центра мира» и т. п., в целом космогоническое мировосприятие доминирует над космологическим).

В целом, это и есть самая «классическая форма» виртуальной реальности, представленная древнейшими культурными текстами, попытками познать мир и построить его структуру при совершенно негодном багаже рациональных знаний, и потому экстраполирующая на мир то, что наиболее знакомо – социальные отношения в сообществе. Наверное, после изобретения символической деятельности – системы симулякров и симуляций, *мифология* – это хронологически вторая ступень виртуализации бытия – создание всемирной иллюзии тождества космоса и общества.

Представляется, что с наступлением второго – мифологического этапа виртуальная реальность стала не просто набором симулякров и симуляций. Она еще и глобально дополнилась образом общественных отношений, опрокинутых на мир – мир, построенный (или по крайней мере, воспринимаемый) как община, в которой я живу, и где все (включая макрокосмос и микромир) действует по тем же законам, что связывают меня с моими соплеменниками. Практически все культурные тексты последующих эпох воспроизводили эту модель (разумеется, модифицированную для разных времен), что было рассмотрено в специальной статье [19, с.95–101]. Применительно к современной компьютерной виртуальной реальности эта аналогия действует очень убедительно: все действия любых виртуальных персонажей построены на чисто человеческой социальной программе жизнедеятельности.

Не следует забывать, что мифология не умирала никогда; и на разных этапах исторического развития она находила формы своего применения (это и «синдром толпы», и экстатические формы выражения национальных, религиозных и политических чувств – революционный порыв, агрессивный национализм, массовая резня иноверцев и пр., – и повышенная массовая мистифицированность, и массовые формы веры во что угодно и поклонения чему угодно и т.п.).

Из сказанного фактически следует, что вся культура построена на принципах виртуальной реальности, воспроизводит ее в тех или иных формах, а по существу сводится к трем основным проявлениям: *симулякрам* – псевдопредметам, имеющим большую или меньшую символическую значимость; *симуляциям* – псевдодействиям,

символически имитирующим утилитарные функциональные действия; и *построению мифологического мира*, в котором все внутренние связи есть имитация социальных связей мира человеческого, и *описанию этой псевдоструктуры в бесконечном числе культурных текстов* (философских, богословских, гуманитарных, литературных, живописных, музыкальных, кинематографических, компьютерных и т. п.). Наверное, именно этой имманентной виртуальностью культура и может быть отличена от утилитарно-функциональной социальной жизни.

Так что никакой новой виртуальной реальности компьютеры нам не сочинили, ибо не они придумали культуру. Это культура изобрела их как новый канал воспроизводства все того же мифологического мира и более совершенных возможностей игры в симулякры и симуляцию.

Список литературы

1. Маньковская И.Б., Мотлевский В.Д. Виртуальная реальность // Культуроология XX век. Энциклопедия. – СПб., 1998.
2. Потапов Л.П. Алтайский шаманизм. – Л., 1991.
3. Исаев И. Врата бездны. – М., 2003.
4. Грицианов А.А., Галкин Д.В., Карпенко И.Д. Виртуальная реальность //Всемирная энциклопедия. Философия XX век. – М.; Минск, 2002.
5. Baudrillard J. Simulakres et simulation. P., 1981.
6. Шер Я.А., Вишняцкий Л.Б., Бледнова Н.С. Происхождение знакового поведения. – М., 2004.
7. Бодрийар Ж. К критике политической экономии знака. – М., 2004.
8. Бодрийар Ж. Система вещей. – М., 1995.
9. Cassirer E. Philosophie der symbolischen Formen .– Bd. 1–3. В., 1923–1929.
10. Фуко М. Слова и вещи. Археология гуманитарных наук. – СПб., 1994.
11. Хейзинга Й. Homo ludens. – М., 1992.
12. Элиаде М. Шаманизм. – Киев, 1998.
13. Леви-Строс К. Печальные тропики. – Львов, 1999.
14. Гроф К. и С. Духовный кризис: понимание эволюционного кризиса // Духовный кризис. Когда преобразование личности становится кризисом (Тексты трансперсональной психологии). – М., 2003.
15. Бургиньон Э. Измененные состояния сознания // Личность, культура, этнос. – М., 2001.

16. Жилек В.Г. Измененные состояния сознания в обрядах североамериканских индейцев // Личность, культура, этнос. – М., 2001.
17. Леви-Строс К. Структурная антропология. – М., 1985.
18. Элиаде М. Религии Австралии. – СПб., 1994.
19. Флиер А.Я. Культура как обман – //Обсерватория культуры.– 2005. – № 6.