

УДК 13

## "Дух", "душа" и "виртуальная реальность"

**А.А. Малышко**

*Гуманитарный факультет МГТУ, кафедра философии*

**Аннотация.** Статья посвящена анализу философских понятий "дух", "душа" и их связи с современным понятием "виртуальной реальности". Отмечается, что в информационном обществе влияние "виртуальной реальности" имеет важное значение и порой непредсказуемые последствия.

**Abstract.** The paper has analyzed philosophical notions of "spirit", "soul" and "virtual reality". The urgent relationship of these notions has been considered. It has been noted that in an information society the influence of "virtual reality" has certain importance and, occasionally, unpredictable consequences.

### 1. Введение

Современный уровень науки и практики ставит перед философами задачу дальнейшего изучения феномена сознания. Предпосылкой для этого может служить глубокое уяснение философского смысла понятий "дух", "душа", в чем может помочь широко распространяющаяся в последние годы технология "виртуальной реальности". Современная эпоха требует изучения представлений не только о субъективной реальности, но и о способах, формах и методах ее культурно-познавательной репрезентации в рамках философского понятия. Осмысление данного вопроса требует междисциплинарного комплексного анализа, что и предлагается автором в статье.

### 2. Обретение человеком "духа" и "души"

Древний человек представлял предметные образы и верил в их реальность. Причиной возникновения представлений о "духе" и "душе", возможно, явилась интенсивная орудийная деятельность, открывшая простор для появления феномена сознания. С появлением сознания все большую роль играют не орудия воздействия на предметы, а взаимодействие. Взаимодействие людей включает в себя в качестве необходимого компонента связи, отношения, коммуникации, через которые в процессе жизнедеятельности происходит обмен информацией. С увеличением объема информации в сообществе появляется речь. Обмен информацией преимущественно через речевую деятельность обеспечивает возможность понимания окружающего мира и выделение из него своего "Я", т.е. – личного "духа". На религиозной стадии развития человек разграничил личный "дух" и "дух" Природы (Бога).

Понятия "дух" и "душа" сложились на достаточно высоком уровне развития абстрактного мышления. Во время скачка от биологического к социальному человек обрел "дух" как неизвестного контролера дел и поступков человека. Э.Б. Тайлор полагал, что мыслящих людей, стоящих на низшей ступени культуры, всего более интересовали две группы биологических вопросов: "Они старались понять, во-первых, что составляет разницу между живущим и мертвым человеком, что составляет причину бодрствования, сна, экстаза, болезни и смерти? Они задавались вопросом, во-вторых, что такое человеческие образы, появляющиеся во снах и видениях? Видя эти две группы явлений, древние дикари-философы, вероятно, прежде всего, сделали само собой напрашивавшееся заключение, что у каждого человека есть жизнь и есть призрак. То и другое, видимо, находится в тесной связи с телом: жизнь дает ему возможность чувствовать, мыслить и действовать, а призрак составляет его образ, или второе «я». И то, и другое, таким образом, отделимо от тела: жизнь может уйти от него и оставить его бесчувственным или мертвым, а призрак показывается людям вдали от него, в результате которого и появляется общеизвестное понятие, которое может быть названо призрачной душой, духом-душой" (Тайлор, 1989).

С античных времен философы подняли проблематику "духа" и реальности на основе слова "virtus" (Платон, 1993а). Не имея физической реальности, "дух" осуществляет себя в слове, которое есть имя объекта без конкретного образа, а потому способный к бесчисленному наделянию различными образными масками и именами в мифах, которые всегда являются абсолютными символами, так как обозначают совершенно неизвестное. Но в каких бы именах и масках ни выражался "дух", он всегда остается неизвестным, что составляет основу мифотайны, порождающей бесконечный процесс ее постижения. Также миф хранит и тайну взаимосвязи слова и духа. Как не рождается слово без участия духа, так и свидетельства духа и представления о нем не существуют без слова. Вера в объективную реальность духов и породила реальность слов как автономных знаков, имеющих личностную характеристику. В этой связи неудивительно, что "слово  $\mu\theta\omicron\varsigma$ , изначально в древнем греческом языке означало «речь» и заключало в себе то же многообразие значений, что и  $\lambda\omicron\gamma\omicron\varsigma$ " (Мозжиллин, 2007).

Понятие "дух" отличается от своей постоянной "спутницы" – "души", которая ассоциируется с конкретными лицами человека, животного, предмета, явления, являясь как бы тенью или неосознанным двойником, но тенью, активной по отношению к телу, способной производить его изменения. "Дух", как в мифе, так и в любой фантазии человека, представляется неизвестным самостоятельным существом, которому можно давать различные собственные имена, с помощью которого можно порождать всевозможные образы или же вообще отказываться в каком-либо образе. "Душе" имена не даются, за исключением случаев искусственной ее персонификации. Во всяком случае, в бессознательном человека нет архетипов, побуждающих к подобной персонификации. Душа имеет лишь названия и только в соединении с духом может быть персонифицирована, так как "дух", в мистическом его понимании, и есть персоне. Наличие духа определяет и человека в качестве персоны. Персонификация вообще любого предмета, вещи, животного, явления подразумевает помещение во всем этом духа. Поэтому "душа" в человеческом мышлении имеет автономию лишь от тела, но несвободна от лица, поскольку любое название есть имя лица. Мышление, не порождающее имен лиц, оперирует только образами, о предметности и автономности которых можно и нужно дискутировать, но это мышление животного, а не человека. Можно уверенно утверждать: нет имени без лица, как и нет лица без имени. И если "душа" есть виртуальная реальность субъекта, основа всех его свойств, именуемых индивидуальностью, то "дух" всегда содержит в себе нечто объективное, выходящее за пределы субъективной реальности, но между тем находящееся всегда в неразрывной связи с субъектом, демонстрируя как единство субъекта и объекта, так и их нетождественность, противоречивость. "Душа" проецируется вовне эмоциями, а "дух" – символом, словом. Работы В.С. Соловьева и Н.А. Бердяева, посвященные рассмотрению духа, демонстрируют вполне определенное его понимание, выделение его специфических черт, противоположность природе, материи. Такое понимание было едва ли не самым распространенным в России в XIX столетии и в философии русского зарубежья первой половины XX века. Но за последующие десятилетия в России понятие духа было фактически сведено к сознанию. В "Философской энциклопедии" читаем: "Дух – совокупность и средоточие всех функций сознания, возникающих как отражение действительности, но сконцентрированных в единой индивидуальности, как орудие сознательной ориентации в действительности для воздействия на нее и в конце концов для ее переделывания" (Лосев, 1989). "Дух", сказано в "Философском энциклопедическом словаре" – это "философское понятие, означающее нематериальное начало; в марксистской философии понятие дух употребляется обычно как синоним сознания".

### 3. Инверсии и антропология виртуальности

Перед сегодняшней наукой вновь стоит задача осмысления знания о теле и "душе". Эти проблемы оказывались в центре всех философско-антропологических размышлений человечества. Пожалуй, телесные процессы как аналог ментальных четче всего прозвучали в майевтике Сократа. Да и речь, по мнению Сократа, "...должна обладать, как тело, головой и ногами" (Платон, 1993б). Метафора, нам понятная, мы в быту тоже говорим, что слова до кого-то доходят или нет. Но для сократовского мышления свойственно более осознанное единение духовного и физико-биологического процесса, в силу чего тело у него выступает инверсией мышления и речи. То, как он сам поступил со своим собственным телом, было продиктовано неотделимостью его тела от его, Сократа, мышления. Это мышление близко к открытому Клодом Леви-Стросом "мышлению отскоком" (bricolage) у первобытных народов. Речь идет о способности примитивной логики, основанной на конкретике и непосредственных ощущениях, к классификациям, анализу и правильным выводам. Мифологическая логика, развертываемая при отскоке, использует выделенный культурой медиатор, например, животное или растение, служащее тотемом. Такой медиатор находится между природой и обществом. Через принадлежность к частям тотема операционально классифицируются все члены общества и объекты вселенной. Отскок также является инверсией телесности мира и человека. Ментальные инверсии, продолжающие линию Сократа, успешно применяются в современности. Представление о возможности телесной инверсии издревле и повсеместно знакомо человечеству, и не только знакомо, но и являлось основой антропологических представлений и специфических практик, по ходу которых закрепившиеся инверсии становились морфемами культурогенеза. "Особенность антропологического акцента в исследовании виртуальной реальности в том, что нам придется большее внимание уделить работе мышления на границе внутреннего мира человека с внешним. В пограничной зоне миров становится естественным внутренний мир, он онтологизируется. Уже поэтому мы внешний мир воспринимаем инвертированным. Осознание роли виртуальной реальности в жизни человека началось с полномасштабного внедрения электронных технологий. Именно информационное общество в полной мере способствовало утверждению виртуальной реальности в качестве общественно значимого феномена, причем значимого до такой степени, что появляются такие эпитеты как виртуальная цивилизация" (Дубровский, 2003).

"Виртуальная реальность" напоминает собой чувственный мир и реальные переживания человека, и он воспринимает это как самостоятельный мир, самостоятельную реальность. Но, кроме того, "виртуальная реальность" для него – это реальность среди других реальностей, т.е. она занимает определенное место в иерархии ценностей современной культуры и личности, а также по отношению к другим символическим реальностям. При этом мы имеем в виду два основных отношения: "существования – несуществования" и "места". Действительно, с одной стороны, мы оцениваем виртуальные реальности, говоря, что они "виртуальные", т.е. существуют только для сознания, а не в физическом смысле, как, например, явления природы. С другой – мы можем определить место виртуальных реальностей, например, среди символических, сказав, что это один из видов символических реальностей, отчасти напоминающих художественные реальности, отчасти – реальности сновидений. Существование "виртуальной реальности" можно охарактеризовать еще одним способом: это часть субъективной реальности. "Виртуальные реальности" создаются самим человеком, на основе его субъективного опыта.

Н. Носов (2000) обратил внимание на то, что "представление о виртуальности и реальности сформировалось задолго до разработок в рамках VR-технологий". Это позволяет взглянуть на концепцию виртуальных реальностей более широко. Говоря о VR, мы подразумеваем, вполне в соответствии со смыслом слов "реальность" и "виртуальное", что виртуальные реальности как бы существуют и не существуют. Однако подобный вывод можно сделать лишь в рамках традиционного дискурса, ориентированного на идеал естественной науки и техническую цивилизацию. Один аспект этого традиционного дискурса – это ощущение объективного, независимого от человека мира, второй – ощущение мира физического, из которого получилось и все остальное, включая Природу и Человечество.

В настоящее время постепенно становится понятным, что субъективная реальность – это не просто вторичное выражение и изображение чего-то существующего, но, напротив, самостоятельная действительность, в которой рождаются и изменяются как события, так и сам человек. Но если символические формы жизни не менее значимы для современного человека, чем обычная жизнь, даже более значимы, то, несомненно, должны измениться представления о существовании и истине. Здесь можно вспомнить рассуждения М.К. Мамардашвили (1995): "Ведь каковы бы ни были деления на различные области жизни и мысли, все они корнем своим уходят в индивида, и где-то, на каком-то уровне его сознания, все совмещено, – живя, мы одновременно живем нашей головой и телом, и в философии, и в литературе, в поэзии, в живописи, в практической жизни... живя, мы занимаемся литературой, даже не зная об этом, и, занимаясь ею, может быть, живем как-то иначе... мы неизбежно поймем, что значит эта таинственность и мистицизм, свойственный всем нашим духовным состояниям в той мере, в которой мы берем их как жизненные или экзистенциальные, как синкретически объединяющие в себе то, что со стороны, когда мы начинаем размышлять, кажется растасканным в разные специальности... Роман, или текст, или произведение есть машина изменения самого себя".

"Виртуальные реальности" были вызваны к жизни не только практическими потребностями в сфере обучения, коммуникации, методологии решения новых задач и др., но и новыми возможностями, которые открываются в сфере досуга и культуры. "Виртуальная реальность" обещает новые миры и переживания; снова становятся актуальными идеи "путешествий", но уже не географических, а в иных реальностях – виртуальных. Однако виртуальное путешествие небезобидно для личности, оно может влиять на нее и существенно. По сути, "виртуальные реальности" вовлекают человека в новые формы существования, в определенной мере могут формировать его. Могут они породить и новые формы социального контроля. Кроме того, сами виртуальные пользователи могут употреблять виртуальное снаряжение для экспериментирования над своей психикой, например, чтобы получать удовольствие от необычных состояний сознания или же, следуя за психоанализом, с целью исследования своих конфликтов в прошлом. Может показаться, что сегодня подобные задачи, правда менее эффективно, решаются, например, с помощью средств массовой информации и специальных психотехник. Но что такое сознание слушателя СМИ, как не измененные символическими реальностями формы сознания? С точки зрения практического воздействия, виртуальные реальности имеют то преимущество, что позволяют сделать воздействие индивидуальным, буквально родственным сознанию отдельной личности. И в плане властных отношений технологии виртуальных реальностей открывают новые возможности. Вместо прямых требований и ограничений виртуальные реальности приглашают нас в интересные миры и путешествия, вместо грубого или более или менее мягкого подавления – свободное в личном плане вовлечение. Каков психологический механизм этого удивительного явления – обретения подлинной реальности? Дело в том, что природа нашего восприятия мира (ощущение того, где мы пребываем) определяется не только внешними впечатлениями от предметов, но и нашим "внутренним опытом", извлеченным из сознания. Под влиянием работы сознания роль впечатлений от внешних предметов постепенно сводится к нулю: их заменяют воспоминания соответствующих переживаний, подкрепленные специальными установками сознания – требованием лишь по желанию полноценно

видеть, слышать, ощущать предмет, не имея его. Эта обратная связь, в конце концов, приводит к полноценной актуализации внутреннего опыта, и человек начинает проживать (видеть, слышать, ощущать) события, отвечающие этому опыту. Сходное переживание событий имеет место и во сне.

До изобретения ЭВМ человек создавал знаки и действовал с ними сам, т.е. оперирование со знаками было, так сказать, рукотворно. Однако развитие инженерии и техники, позволило изобрести машины, благодаря которым был создан новый тип семиотики. В компьютере и новых информационных системах человек создает знаки и оперирует с ними машинным способом, большинство операций со знаками совершает уже не он сам, непосредственно, а компьютер. Последствия этой революции широко известны: удалось автоматизировать ряд мыслительных и проектных операций, создать новые типы информации и коммуникаций, новые способы управления и общения. Например, компьютерные игры и конференции – это реальность, весьма сходная с художественной и игровой: она не только погружает пользователя в особый событийный мир, мало, чем отличающийся от художественного и игрового, но и позволяет пользователю активно участвовать в событиях, что тоже характерно для обеих указанных здесь реальностей. Когда человек резко увеличивает эффективность своей подготовки на военном или спортивном ВР-тренажере или учится общению, в этих процессах важно видеть новые способы оперирования со знаками, которые обеспечивают: разработчики ВР-систем, виртуальный пользователь, компьютер и специальная техника. Виртуальный мир, имитирующий реальную боевую и спортивную ситуацию, создается за счет рефлексии и технического воплощения, по меньшей мере, четырех сфер: реального опыта боевой или спортивной подготовки, моделирования ощущений в соответствующих ситуациях, моделирования обратных связей. Важно видеть, что на 90 % – это семиотическая деятельность, причем сама создающая новые семиотические системы. Не менее важно понимание того, что эти новые семиотические системы снимают в себе те или иные аспекты человеческой деятельности. Другими словами, ВР-технологии позволяют создавать новые семиотические системы, включая в них аспекты и фрагменты живой человеческой деятельности и поведения.

Ряд исследователей опасаются, что "виртуальная реальность" создает почву для ложной информации и может быть использована для манипулирования сознанием человека. Многие люди будут предпочитать виртуальный мир обычному, потому что так удобнее и легче. "Виртуальная реальность" создает гигантские возможности для самореализации человека, и насколько мы сможем применять ее потенциал для осуществления действительно творческого, профессионального, духовного развития, в первую очередь зависит от осознания той опасности, которую несет в себе виртуальная свобода. Пользование виртуальной свободой, испытание виртуальными возможностями, которое предстоит пройти в будущем каждому человеку, возможно, столь же тяжело, как искушение деньгами и властью.

"Компьютерная революция продолжается, набирает всё новые обороты. Ее талантливые творцы охвачены конкурентным состязанием, в их ментальности преобладают всё те же устремления прошлой, индустриальной эпохи, даже, я бы сказал, извечные спортивные категории массового сознания: еще больше, еще дальше, выше, быстрее, экономичнее" (Дубровский, 2002).

#### 4. Заключение

"Дух", "душа" и "виртуальная реальность" всегда существовали для человека как его порождение. Новым является открытие их как самостоятельного психического явления в сознании, обладающего своей природой, закономерностями, причинно-следственными зависимостями, механизмами развития и воздействия на внешние для нее объекты, в том числе на порождающую ее индивидуальную и коллективную психику, для которой она может стать очень важной частью бытия, иногда – важнейшей. Последний аспект представляется особенно существенным, поскольку под влиянием такой реальности личность и общество могут претерпеть коренные, иногда революционно-разрушительные последствия.

#### Литература

- Дубровский Д.И. Новая реальность: человек и компьютер. *Полигнозис*, № 3 (23), с.22, 2003.  
Дубровский Д.И. Проблема духа и тела: возможности решения (в связи со статьей Т. Нагеля "Мыслимость невозможного и проблема духа и тела"). *Вопросы философии*, № 10, с.93, 2002.  
Лосев А. Дух. В кн.: *Философская энциклопедия. В 2 т. М., Мысль*, т.2, с.185, 1989.  
Мозжилин С.И. Символизация духа и процесс мифотворчества. *Философские науки*, № 7, с.103-104, 2007.  
Носов Н.А. Виртуальная психология. М., *Аграф*, с.432, 2000.  
Платон. Софист. Собр. соч. в 4 т. М., *Мысль*, т.2, с.339, 1993а.  
Платон. Федр. Там же, т.2, с.174, 1993б.  
Тайлор Э.Б. Первобытная культура. М., *Политиздат*, с.212, 1989.