

УДК 11.3-028.27

ББК Ю 21

Т.Д. Стерледева, Р.К. Стерледев

НЕКОТОРЫЕ АСПЕКТЫ ТРАГИЧЕСКОГО В ЭЛЕКТРОННО-ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Анализируются возможности трагического, включая феномен смерти, как фактора воздействия на духовно-нравственный мир человека в сфере электронно-виртуальной реальности (ЭВР). ЭВР трактуется как особый вид «мягкой» реальности, характеризующейся экзистенциально-конструкторской функцией, позволяющей человеку реализовать свои возможности.

Ключевые слова: *ЭВР, «жесткий» мир, «мягкий» мир, свобода, трагедия, смерть,*

Электронно-виртуальная реальность (ЭВР) как явление появилась в истории вида *Homo sapiens* в последней трети XX века и в течение последующего времени получает все большее и большее развитие. Природу ЭВР, ее специфику, весь набор ее функций, а также степень влияния как на общество, так и на отдельного человека можно понять только с позиций ее анализа в будущем, т.е. когда максимально полно выявятся все заложенные в ней потенции. Мы считаем, что такое исследование ЭВР может быть осуществлено только на основе широко применяемого в ряде наук метода идеализации¹.

XX век дал человечеству самые различные возможности как для развития и совершенствования общественных отношений и воспитания человека и коллектива, так и для его уничтожения и моральной деградации. В XX веке человечество сделало такие изобретения, которые даже в XIX веке рассматривались не иначе как сказочные. Это относится к ЭВР, появившейся сравнительно недавно и находящейся пока еще в достаточно неразвитом состоянии. Однако уже сейчас можно задуматься как о плюсах, так и о минусах ЭВР применительно к развитию человека и общества в целом, так как она представляет собой принципиально новый, не существовавший до сих пор вид изобретения. Для понимания природы ЭВР необходимо использовать та-

© Стерледева Т.Д., Стерледев Р.К., 2012

Стерледева Тамара Дмитриевна – канд. филос. наук, доцент кафедры философии и права ФГБОУ ВПО «Пермский национальный исследовательский политехнический университет»; e-mail: cenzia@rambler.ru.

Стерледев Роман Константинович – д-р филос. наук, завкафедрой философии и биоэтики ГБОУ ВПО «Пермская государственная медицинская академия им. ак. Е.А. Вагнера» Минздравсоцразвития РФ; e-mail: 4438767@rambler.ru.

¹ Стерледева Т.Д. Мир человека в виртуальной реальности / Перм. гос. ун-т. Пермь, 2003. С. 36–42.

кое методологическое понятие, как «горизонт». В науке (в частности, в географии) под горизонтом понимается та наблюдаемая грань мира, до которой глаз может видеть окружающий мир. В более широком смысле понятие «горизонт» включает в себя границу возможностей – пространственных, временных, производственных, научных и т.п. Эти возможности определяются пределами научной картины мира, с одной стороны, и потребностями настоящего времени, с другой.

На основе такого понимания понятия «горизонт» мы выделяем три варианта исследовательского подхода с соответствующим каждому варианту типом методологии анализа какого-либо вида изобретения: догоризонтальный, горизонтальный, загоризонтальный. В основе анализа, применяемого различными типами научного исследования, всегда лежит определенный способ понимания объекта исследования. Так, естествознание использует догоризонтальный и горизонтальный типы анализа. Специфика догоризонтального типа анализа заключается в том, что изучение ЭВР происходит в пределах имеющихся на сегодня возможностей, т.е. видения того, что представляет собой ЭВР сегодня и какой она может стать через пять или максимум десять-пятнадцать-двадцать лет. Отличительные особенности горизонтального варианта естественно-научного исследования заключаются в том, что такого рода исследования осуществляются на основе видения и представлений о том, какой ЭВР может стать, исходя из имеющихся на сегодня возможностей ее совершенствования, т.е. на пределе возможностей развития ее современного состояния, иначе говоря, «горизонта». Как правило, это перспектива в рамках тридцати-пятидесяти лет. Специфика загоризонтального видения в том, что изобретение рассматривается на стадии его максимально полного развития и выявления на этом этапе всех возможностей его зрелого состояния, во много раз превосходящего технические возможности сегодняшнего дня (догоризонтальное видение) и ограниченного завтрашнего (горизонтальное видение).

Догоризонтальное видение определяет и соответствующую ему концепцию сущности ЭВР, рассматривающую ЭВР прежде всего как инструмент, устройство, которое позволяет человеку познавать мир, тренироваться, отрабатывать определенные состояния или ситуации, использовать ЭВР как средство развлечения, общения и т.п. В соответствии с этим положением и влияние на общество ЭВР, рассматриваемой в контексте познания, обучения, досуга и т.п., понимается как сугубо локальное. На такие сущностные свойства человека, как, например, свобода, любовь, нравственность ЭВР не оказывает существенного позитивного влияния либо влияет слабо или даже негативно.

При горизонтальном видении функции ЭВР, а также сущность ЭВР трактуются в целом так же, как и при догоризонтальном видении. Отсюда следует и аналогичная догоризонтальному видению трактовка влияния ЭВР

на общество. Таким образом, горизонтальное видение в принципе мало отличается от догоризонтального. Философский анализ любого изобретения может базироваться как на догоризонтальном и горизонтальном, так и на принципиально новом типе – загоризонтальном² видении в зависимости от задачи, которую философ ставит перед собой.

Однако, как уже было выше сказано, чтобы понять наиболее глубинную сущность ЭВР как специфического типа изобретения XX века, ее функции и влияние на развитие общества, ЭВР надо рассматривать с позиций уже достигнутого ею в будущем максимально полного развития, иначе говоря, на основе загоризонтального видения. В основе загоризонтального видения объекта лежит процедура идеализации как одного из вариантов теоретически возможного допущения. Особенность этой процедуры в том, что философ исходит из допущения, что изобретение уже достигло своих максимально возможных параметров, при этом философ отдает себе отчет в том, что они явно недостижимы ни сегодня и ни в обозримом будущем. Преимущество такого допущения в том, что этот методологический прием позволяет выявить сущность изобретения, а также его функции и влияние на общество в наиболее ясном и отчетливом виде. В рамках данной теоретической процедуры мы отвлекаемся от физических характеристик материала, из которого может быть сделана ЭВР, от конкретных программ, на основе которых она будет функционировать, от конкретных характеристик электронной базы и т.п., а рассматриваем ЭВР на основе допущения, что она уже достигла своего максимально возможного развития. При загоризонтальном видении ЭВР мы берем предельно большие промежутки времени (точнее, не указываем конкретных временных, пространственных, субстратных и других конкретных характеристик ее зрелого состояния). Пока же современная нам ЭВР находится в неразвитом зародышевом состоянии, что серьезно затрудняет ее изучение.

Сегодня большинством исследователей основополагающими функциями ЭВР считаются помощь человеку в познании и моделировании мира, тренировке человеческих способностей и умений в различных областях деятельности, коммуникативная функция, функция отдыха и развлечения и другие функции. Однако признание первоочередности указанных функций обусловлено догоризонтальным и горизонтальным видением ЭВР. И лишь с применением загоризонтального видения, на основе которого формируется новый методологический подход, начинает проявляться определяющая, главная функция ЭВР – экзистенциально-конструкторская. Эта функция связана с созданием в ЭВР принципиально нового мира, который максимально подходит не только для существования человека, но и для его воспитания и

² Стерледева Т.Д. Мир человека в виртуальной реальности / Перм. гос. ун-т. Пермь, 2003. С. 36–42.

развития. Для развертывания и обоснования этого положения мы используем понятие свободы человека, а для его конкретизации вводим новые понятия «жесткий» и «мягкий» миры³.

Рассмотрим понятие «жесткая» реальность. Человек живет в условиях такого мира, который оказывает сопротивление воздействию человека на него. Специфика общества как социального уровня организации материи в отличие от биологического уровня в том, что человек не только приспосабливается к окружающей его среде, но и приспосабливает мир к себе, создавая вторую природу – мир человеческого существования, мир культуры. Человеку необходимо прилагать в ряде случаев достаточно значительные усилия, чтобы преобразовать окружающую его «жесткую» реальность. Таким образом, «жесткость» мира означает сопротивление мира воздействию на него человека. В связи с этим осуществление желаний человека в большинстве случаев требует: во-первых, времени, в ряде случаев весьма значительного; во-вторых, усилий различного рода, которые в ряде случаев также достаточно значительны; в-третьих, знаний, в ряде случаев весьма специфических.

К «жесткому» миру можно отнести три основные сферы человеческого существования: природу, общество и самого человека. Мир природы для своего преобразования требует знания законов природы, наличия средств производства, определенных умственных и физических усилий человека и больших коллективов людей. Общество как разновидность «жесткого» мира опирается на систему предписаний и запретов. Живущий в обществе человек признается нормальным членом этого общества только при условии его подчинения общественным запретам и предписаниям. Подобное подчинение индивидуума этим запретам не дает ему возможность действовать максимально свободно, т.е. так, как он хотел бы в данный момент своего существования, здесь и сейчас.

Сам человек также является элементом «жесткого» мира. Так, например, человеку трудно изменить свой пол, возраст, внешность и т.п. Хотя наука XXI века дает человеку возможность менять многие свои параметры из вышеперечисленных, тем не менее не каждый человек, желающий себя изменить, может себе это позволить. Препятствия могут быть связаны либо со значительными финансовыми затратами, либо с рядом довольно мучительных физических процедур, психических состояний, отвержения социумом и т.п. Человеческое сознание также включается в систему «жесткого» мира, поскольку человек не может по своему желанию изменить свои умственные возможности (например, стать гением), свои симпатии и антипатии и т.п.

Рассмотрим понятие «мягкого» мира. К «мягкому» миру можно отнести такую сферу человеческого сознания, как мир мечты. В этом мире чело-

³ Стерледева Т.Д. Мир человека в виртуальной реальности / Перм. гос. ун-т. Пермь, 2003. С. 42–44.

век является творцом, в силу чего может осуществлять любые свои желания с очень высокой скоростью. В «жестком» мире имеется очень много вещей, невозможных для их получения человеком, ситуаций, невозможных для осуществления вообще либо в данный момент. В «мягком» же мире человек, будучи сам проектировщиком и исполнителем, режиссером, критиком и зрителем, может быстро менять свои ментальные конструкции, вносить в них любые изменения, осуществляя тем самым задуманное, получая желаемое. И в этом одна из особенностей человеческого существования: будучи в большинстве своем несвободным в «жестком» мире, человек может быть максимально свободен в «мягком» мире своей мечты.

ЭВР, рассматриваемая с позиций метода идеализации в ее максимально возможном состоянии развития, может быть представлена как вариант «мягкого» мира, существующего в определенном смысле объективно. Это такой вариант объективного мира, в котором человек, спроецировав туда свое сознание, начинает существовать там, как «мягкое» существо в «мягком» мире. Это значит, что человек сможет менять мир и себя в этом мире во много раз более свободно, чем в «жестком» мире.

ЭВР, особенно в ее развитом варианте может оказать революционное воздействие на различные сферы человеческой деятельности, в том числе на педагогику, искусство, науку и т.д. Рассмотрим это на примере трагического как важного элемента в процессе формирования духовно-ментального мира человека. Трагическое можно рассматривать в самых различных аспектах и с самых различных точек зрения. Мы будем рассматривать его в аспекте проекции человеческого сознания на ЭВР, взятой в максимально возможном варианте ее развития.

Трагедия есть гибель героя или каких-либо значимых для него элементов, связей, ситуаций и т.п. Гибель же есть переход в «свое иное». Причем, переход одноразовый, переход, откуда в большинстве ситуаций нет возврата. Гибель героя можно рассматривать в двух аспектах. Первый аспект связан с гибелью героя как биологического существа, т.е. лишение человека его жизненной функции, гибель человеческой телесности. Грубо говоря, это смерть тела героя. Второй аспект – это гибель человека в духовном плане как разрушение его внутреннего мира, включающего в себя моральные ценности, принципы, установки, симпатии, антипатии, как деградиционная трансформация личности.

В связи с этим выделяются три основных возможных типа трагедии. Первый тип: герой гибнет физически, но нравственно он побеждает, т.е. сохраняет свою нравственно-духовную идентичность. Например, Иван Сусанин, Зоя Космодемьянская, генерал Карбышев и многие другие герои, отдавшие свою жизнь, спасая Родину. Второй тип: человек гибнет нравственно, т.е. его нравственный мир трансформируется частично или весьма значи-

тельно в негативном плане, но он сохраняет себя как живое биологическое существо. К такому типу можно отнести, например, феномен предательства (например, генерал Власов и другие, ему подобные). Третий тип: человек гибнет как нравственно, так и физически, но вначале происходит нравственная гибель (классический пример – Иуда, предавший Христа).

Трагедию можно рассматривать не только как определенный тип художественного произведения, но и гораздо шире, как одну из важнейших экзистенциальных ситуаций в человеческой жизни, наиболее сильно влияющую на формирование и трансформацию нравственного облика человека. В связи с этим существует даже термин «катарсис», означающий очищение и духовно-нравственное перерождение через сопереживание трагическому герою или переживание личностью собственных коллизий как трагических. Различия в понимании и переживании трагического людьми во многом зависят от самых разных характеристик человека: образования, интеллектуального развития, возраста и т.п. Катарсис может осуществляться с помощью искусства, когда человек сопереживает разыгрываемой актерами трагедии, а может осуществляться и в условиях реальной жизни, когда человек может непосредственно наблюдать или быть соучастником происходящей на его глазах трагедии либо слышать о ней в чьем-то пересказе и т. д. Анализ и моделирование различных сценариев своего поведения, безусловно, зависит от возраста и жизненного опыта человека, а также от ситуаций, в которые он попадает. Среди психологических состояний людей старшего возраста нередко можно выявить такое, к которому применимо выражение «неспетая песня». Это состояние возникает у человека тогда, когда какое-либо желаемое им событие в его жизни так и не осуществилось. В ряде случаев переживания, связанные с неосуществлением им этого события, довольно сильно тревожат этого человека. В его сознании возникают мысли-переживания типа: «Вот если бы я тогда сделал бы то-то и то-то, могло бы наступить то-то и то-то». ЭВР в будущем, достигшая своего максимально развитого варианта, даст возможность в первую очередь именно старшему поколению анализировать и строить различные возможные варианты, модели своей жизни. Человек в такой развитой ЭВР будет выступать одновременно и как автор, и как актер, и как режиссер, и как критик. Подчеркиваем, что речь идет не о современной ЭВР в ее зачаточной стадии развития, а о футурологическом прогнозе будущего состояния ЭВР, когда она достигнет максимально возможного своего развития. С позиций же человека, живущего в начале XXI века и взаимодействующего с сегодняшней ЭВР, то, что мы прогнозируем, может показаться ненаучной фантастикой. На наш взгляд, анализ функций ЭВР на методологической основе загоризонтального видения, приводит к выводу, что ЭВР в ее максимально развитом состоянии может стать экзистенциально-аналитической формой конструирования человеком различных вариантов

своей жизни. Эта синтетическая форма ментальной деятельности сейчас только еще начинает формироваться.

Сталкиваясь с разнообразными трагическими ситуациями, наблюдая и сопереживая им, человек приобретает различные виды духовно-нравственного опыта. Так, например, это может быть опыт, основанный на сопереживании оптимистической трагедии. Сопереживая гибели героя, человек становится в ряде случаев духовно сильнее. В данном случае понятие «гибель» можно понимать по-разному: с одной стороны, как чисто физическую гибель, а с другой стороны, как духовно-нравственную трансформацию человека. Словосочетание «оптимистическая трагедия» означает трагедию, оказывающую сильнейшее позитивное воздействие на души сопереживающих этой трагедии людей, моральное возвышение, происходящее в их внутреннем мире.

Второй тип можно назвать пессимистической трагедией. Он основан на том, что человек, сопереживая гибели героя, тем не менее, делает выводы, связанные не с установкой на героизм, а с личным самосохранением, ведущим в конечном счете к предательству. Данный тип трагедии можно назвать «пессимистическим», поскольку сохранив свое биологическое существование, человек трансформируется уже в другую личность и начинает служить противоположным идеалам, чья духовно-нравственная направленность имеет уже другой «знак».

Искусство в самых различных его формах (кино, театр, литература и т.д.) обладает огромной воспитательно-педагогической функцией именно потому, что зритель, сопереживая герою, стараясь ему подражать, неявно участвует в ряде драматических ситуаций, в которых в реальной жизни он зачастую принимать участие не может. Многие исследователи указывали на то, что человек, сопереживающий произведению искусства, забывает о себе, своих невзгодах и проблемах и начинает жить жизнью героя художественного произведения. Тем самым, с одной стороны, человек отвлекается от своих забот и проблем, а с другой стороны, переживает иную, в ряде случаев более сложную и драматическую ситуацию. В силу чего многие художественные произведения можно рассматривать как своего рода духовно-нравственные тренировки.

Тем не менее, искусство не является идеальным средством воспитания человека в силу ряда обстоятельств. Так, например, в таких видах искусства, как кино или театр, зритель отделен от актера. Он наблюдает за действиями актера со стороны, поэтому он может отвлекаться от хода пьесы, сосредотачиваться на чем-то своем и поэтому может испытывать, а может и не испытывать переживания. Кроме того, человек так устроен, что он находится на стыке внешних воздействий самого различного типа. Так, например, в школе ребенку могут внушать, что он должен быть честным, правдивым, справедливым, благородным и т.п. Но дома и на улице он может получать совсем

другие уроки: чтобы выжить в некоторых ситуациях реальной жизни, человек должен быть коварным, жестоким, эгоистичным и т.п. В романе Г. Гессе «Игра в бисер» красной нитью проходит мысль о том, что истина должна быть не только преподана человеку, но и пережита этим человеком. Причем, чтобы истина осталась в сознании индивида, ее в ряде случаев недостаточно пережить только один раз. Поэтому большое значение имеет фактор повторения и закрепления получаемых духовно-нравственных уроков.

ЭВР как искусственный тип объективированного «мягкого» мира в его достаточно развитом варианте дает возможность моделировать любые ситуации, в том числе и трагические. Отсюда следует, что каждый индивид, работая в ЭВР, может выбрать свой тип трагедии, которую он может рассматривать либо как развлечение (а такой вариант возможен), либо как духовно-нравственную тренировку. Причем, содержание трагического может варьироваться в таких направлениях, как выбор ситуации, героя, предполагаемых обстоятельств, выбор собственного субъективного состояния, т.е. готовности воспринять и пережить трагическую ситуацию. Этот последний фактор является немаловажным в возникновении и формировании катарсиса, поскольку соответствует подвижности психических процессов человека. Так, например, сегодня я как зритель способен испытать катарсис, поскольку обладаю соответствующим психологическим настроем, а завтра у меня может быть совершенно противоположный психологический настрой и трагедия тогда будет восприниматься для меня иначе: чисто формально, а может быть даже как фарс.

Но то же самое можно сказать и об актере, который играет трагическую роль на сцене: сегодня он оптимально вошел в образ, «в ударе», он живет этой ролью и зритель это чувствует, а завтра по какой-то причине это у него не получается. Проецируясь на ЭВР, пользователь может выступать одновременно и как актер, и как режиссер, и как критик, в силу чего трагедия как один из наиболее мощных видов человеческих переживаний в условиях ЭВР может быть использована в воспитательно-педагогических процессах с гораздо большим духовно-нравственным КПД. ЭВР позволяет также задействовать в переживании катарсиса фактор повторения, т.е. человек может переживать одну и ту же ситуацию несколько раз, пока она наконец не «дойдет» до него. Таким образом, реализуется на практике известное педагогическое правило: повторение – мать учения.

Как мы указывали выше, наиболее важной функцией ЭВР, особенно на максимально возможном уровне ее развития, становится экзистенциально-конструкторская функция. Сущность ее в создании принципиально нового искусственного человеческого мира, который будет существовать на основе ЭВР. Этот новый искусственный мир в ЭВР должен будет включать в себя новый тип пространства существования человека, т.е. такой тип мира, в котором человеку хочется находиться в настоящий момент времени. Это может

быть лес, город, античная Греция, ситуация какого-то художественного произведения. В этом мире человек сможет создавать и новый тип своего тела, а также новые отдельные черты своего духовно-ментального мира, например, в ЭВР человек сможет менять свой пол, возраст, отдельные черты характера и т.д. Кроме того, в ЭВР он сможет создавать любые предполагаемые ситуации своего существования. Например, он сможет прожить жизнь рабовладельца, а потом жизнь раба; жизнь мужчины, а потом жизнь женщины. Напоминаем, что ЭВР, о которой мы пишем, это искусственно созданный мир, находящийся на максимально высокой стадии развития ЭВР.

Но в ЭВР можно менять не только тип мира или тип человека, но и тип пространства, в котором существует человек. Например, можно создавать миры одного измерения, двух, пяти, двадцати пяти измерений и т.д., можно менять тип времени и т.д. Отсюда следует, что человек в ЭВР сможет менять и характеристики своего типа существования в искусственно созданном мире. Например, убрать явление смерти из программы того типа, в которой он хочет существовать. Таким образом, трагедия смерти как неизбежного финала человеческого существования в некоторых программных версиях ЭВР может быть снята. Все эти возможные варианты вытекают из анализа ЭВР на основе загоризонтального типа ее анализа.

На Востоке говорят, что к мудрости ведут три пути. Первый и самый легкий – это подражание. Второй, самый благородный – размышление. И третий, самый тяжелый – опыт. ЭВР дает возможность соединить все три пути приобретения и накопления мудрости. Такие возможности, впервые возникающие в истории человечества, требуют своей многосторонней теоретической проработки, позволяющей наиболее оптимально реализовать указанные возможности в самой практике воспитания. Мы допускаем, учитывая возрастающую скорость реализации в практике научных изобретений, что теоретические разработки возможностей электронно-виртуальной реальности, кажущиеся сегодня вроде бы преждевременными в силу неразвитости ЭВР и поэтому относящимися скорее к неопределенному будущему, вполне могут потребоваться в обозримом будущем.

Получено 21.05.2012

T.D. Sterledeva, R.K. Sterledev

**CERTAIN ASPECTS OF THE TRAGIC
IN ELECTRONIC VIRTUAL REALITY**

The potentials of tragic, including the phenomenon of death, as factor of influence upon moral spirit of man in the sphere of electronic virtual reality (EVR) are analyzed. EVR is considered as a special type of «soft» reality, characterized by existential-constructive function, which gives one an opportunity to realize his resources.

Keywords: EVR, «hard» world, «soft» world, tragedy, freedom, death.