

Алексей Игоревич ИВАНЕНКО —  
доцент кафедры истории,  
философии и культурологии  
Санкт-Петербургского государственного  
технологического университета  
растительных полимеров,  
кандидат философских наук  
ivanenko@pochta.ru

УДК 111.1

---

## ПРИРОДА МОДЕЛЕЙ

### NATURE OF MODELS

*АННОТАЦИЯ.* Статья посвящена онтологическим аспектам моделирования. Новизна исследования заключается в том, что модель трактуется не как гносеологическая, а как онтологическая категория. Автор обращается к концепции многослойного бытия Николая Гартмана и истолковывает модель как виртуальную сущность.

*SUMMARY.* The article reveals the ontological aspects of scientific modelling. The novelty of this research lies in the statement that a model is regarded not only as epistemological concept, but as ontological one as well. The author refers to the conception of Nicholas Hartman's multi-level being and interprets the model as virtual matter.

*КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА.* Модель, моделирование, бытие, виртуальность.

*KEY WORDS.* Models, modelling, objective reality, virtuality.

В XIX в. существование общенаучного метода было под вопросом, поскольку знание делилось на науки о духе и науки о природе. В следующем веке это противоречие было снято, и немалую роль в этом сыграл метод моделирования, поскольку он приобрел «общенаучный характер» [1; 23]. Однако из этого факта следует, что мы имеем дело не с простым понятием, а с философской категорией, которая с трудом поддается определению.

В отечественной философской традиции первым, кто попытался дать определение модели, стал Виктор Александрович Штофф. Так, в 1963 г. моделью была названа «структура (статическая или динамическая), которая действительно *подобна* или рассматривается в качестве подобной структуре другой системы» [1; 8].

Таким образом, ключевым в определении модели является атрибут подобия. Любопытно, что данный аспект имел глубокую проработку в рамках теологического дискурса эпохи раннего Средневековья. Тогда подобие противопоставлялось и сравнивалось преимущественно с образом и сущностью. Однако еще александрийские экзегеты II-III вв., комментируя Библию, неоднократно подчеркивали, что Бога задумал сотворить «по образу своему и по подобию», но сотворил только «по образу» (Бытие 1:26-27). Подобие однозначно ассоциировалось с добродетелью, а образ с властью (Иоанн Златоуст), свободой или разумом (Григорий Нисский и Иоанн Дамаскин). Если перевести это различие из нравственной плоскости в сферу онтологии, то, пользуясь категориальным аппаратом философии Аристотеля, образ окажется эквивалентным возможности, а подобие — действительности. Отсюда модель можно истолковать как реализацию образа.

Вместе с тем подобие никогда не мыслилось сущностью. В IV в. в христианской среде разгорелся религиозно-философский спор о различии подобосущия и единосущия. Афанасий Александрийский противопоставил подобию самотождественность сущности: «олово подобно серебру, волк подобен псу и златовидная медь подобна истинному золоту, но олово не из серебра и волк не почитается сыном пса» [2; 149]. Таким образом, подобие не субстанциально, а акцидентально. Оно лишь мыслится в некотором отношении между двумя гетерогенными объектами. Отсюда подобие носит исключительно гносеологический характер, поскольку оно мыслится, но не существует. При этом нельзя обосновать факт подобия нашим незнанием, поскольку здесь подразумевается несовершенство. К Богу и его действиям христианские богословы никак не могли применить подобный эпитет, следовательно, подобие тоже может быть совершенным и абсолютным. В этом случае оно указывает на субстанциальное различие, реализуемое в акте творения. Впрочем, при всей пристальности интереса к подобию, Афанасий Александрийский не мог избежать противоречий: субстанциальное сходство трудно согласовать с субстанциальным различием. Нельзя сказать, что он игнорировал это противоречие. Концепция обожения как раз является попыткой найти решение. Гипотетический Бог Афанасия как бы понимает недостаточность изначально вложенных в человека способностей для реального достижения подобия и решается на вочеловечение с тем, чтобы субстанциально обожить человека. Акт воплощения столь же необходим для реализации первоначального замысла, как и акт творения. Однако это лишний раз придает подобию характер иллюзорности.

Аналогичные затруднения с онтологической классификацией моделей можно обнаружить и у В.А. Штоффа. Так, у него «всякая модель» совмещает в себе противоречащие свойства наглядности [1; 17] и абстрактности [1; 60]. Известно, что наглядность характеризует эмпирический уровень познания, а абстракция — теоретический. Впрочем, Штофф тоже знал о этом противоречии и пытался решить его, определяя модель как «опосредующую идеальную структуру», совмещающую в себе свойства того, что она опосредует. Следует отметить, что противоречивость бытия подобия и моделей носит объективный характер и никак не бросает тень ни на Афанасия Александрийского, ни на В.А. Штоффа. Непротиворечивая система может возникнуть лишь внутри сложившейся парадигмы, тогда как модель (и подобие) несет в себе черты аномалии. Спустя десятилетия и А.Н. Леонтьев [3; 54], и С.О. Казарян [4; 114] замечали, что согласия в определении модели до сих пор не достигнуто.

Противоречивость онтологического статуса моделей во многом вытекает из их неадекватности прежним интерпретациям бытия и попыткам распределения по оппозициям идеальное/материальное или реальное/ирреальное. Ю.М. Шилков замечал, что противоречия В.А. Штоффа являются следствием некритического заимствования ленинской теории отражения, тогда как модель часто выступает не как отражение, а как конструкт [5; 105].

Николай Гартман сталкивался со схожей проблемой невозможности классификации произведений искусства в рамках традиционной онтологии. Эстетический предмет с неизбежностью приобретал «двойное бытие» и «колеблющееся существование» [6; 59]. В целях преодоления этого противоречия Гартман утверждает идею слоистого бытия (*Seinschichten*). В качестве примера он приводит картину. Ее можно воспринимать как физический объект, поскольку она содержит «передний план» — грубый холст, измазанный красками

[6; 126]. Картину можно взвесить, измерить, определить ее химический состав. Однако она не определяется «передним планом», хотя и не может без него проявиться. Только благодаря иным нефизическим слоям бытия картина становится сама собой.

Именуя высшим слоем бытия духовную жизнь, Гартман, безусловно, оставался в плену традиции. Вряд ли мы можем пойти по его стопам в этом вопросе. Духовность в современном словоупотреблении мыслится синонимом социального капитала — сплывающих общество моральных ценностей. Посему духовность необходимо социальна (асоциальная духовность девиантна). Таким образом, духовную жизнь как отдельный слой бытия мы можем отождествить с социальной реальностью. Сартр в рамках экзистенциальной социальной онтологии доказывает, что социальная реальность не менее дана нам в ощущениях (стыда, гордости и тщеславия), чем физическая. Кроме того, если относительно материального мира человек может испытывать сомнения, то существование Другого (как манифестации социальной реальности) бесспорно [7; 296].

«Задний план» произведений искусства, безусловно, обладает определенными социальными аспектами, однако не исчерпывается ими. Так Маркузе, признавая интеграцию искусства в общество, тем не менее, подчеркивает разрыв «между художественной и социальной реальностью» [8; 81], благодаря которому и может проявить себя критическая функция искусства. Даже сам факт наличия дискуссии в XIX в. между реалистами и сторонниками чистого искусства свидетельствует о внесоциальных аспектах художественных произведений.

Итак, мы с необходимостью должны предположить существование третьего слоя бытия, которое надстраивается над физической и социальной реальностью. Однако не будем спешить называть его художественным, поскольку нас интересует не просто метафизика искусства, но моделирующая онтология. В прагматике естественного языка модели, безусловно, отличны от своих конкретно-эмпирических проявлений. К примеру, модель грузовика ЗИЛ-130 отличается от конкретной автомашины хотя бы тем, что ее нельзя сфотографировать. Модели изображают схематически, абстрагируясь от частных особенностей. При этом конкретная машина уже принадлежит не только физической, но и социальной реальности как артефакт. Она не только вещь, которую следует обойти, но и, подобно прочим артефактам, символ породившей ее цивилизации, выражение западноевропейского технического рационализма, распространившегося посредством целого ряда волн вестернизации (реформы Петра I, Революции 1917 года) и на нашу страну. Модель автомобиля как совокупность технических характеристик выступает как своеобразный иносушный «задний план» конкретно-эмпирического артефакта.

Единство художественного и технического заднего плана удачно выражает понятие *виртуальный*. Это слово латинского происхождения имеет давнюю историю, но современное значение оно приобретает в философии искусства XX в. Советский автор В.Г. Лукьянов так комментирует зарубежную ситуацию в своей монографии «Критика основных направлений современной буржуазной философии музыки»: «общим для европейских и американских исследователей-феноменологов является рассмотрение музыки как особого “интенционального” (или “виртуального”) предмета, который хотя и связан с материей звуков, но не тождественен ей» [9; 16]. Речь здесь, конечно, идет не только о музыке, но и о произведениях искусства в целом. Первой о предметах искусства как о «вир-

туальных объектах» заявила американская исследовательница С. Лангер в своей работе «Feeling & Form. A Theory of Art Developed from Philosophy in a New Key» (1953) [9; 19]. Спустя десятилетие термин «виртуальный» применительно к тому, что Н. Гартман называл «задним планом», использовал другой американский исследователь Г. Эпперсон. «Пространство живописного полотна виртуально, — писал он, — пространство, окружающее картину — актуально» [9; 21]. В самом деле, виртуальное пространство произведения искусства совсем не похоже на социальное пространство.

Мы действительно имеем дело с особым видом реальности — с реальностью виртуальной. Исследуя историю появления этого словосочетания в нашем языке, Эрик Дэвис замечает, что в обиход оно вошло в начале 1990-х гг. благодаря Джарону Ланье и развитию компьютерных технологий-симуляторов. Однако впервые термин «виртуальная реальность» вводит Антонен Арто для обозначения создаваемой игрой актеров иллюзии [10; 271]. Эта реальность эфемернее социальной, но она более наглядна. К примеру, государство подразумевается посредством зримых символов: флага, герба, печати или мундира, но не сводится к ним. Виртуальность живописного полотна, игры актеров в театре или компьютерной игры созерцается непосредственно на уровне чувств как данность. И лишь на уровне разума мы осознаем ее как иллюзию.

Большой англо-русский словарь (1979), определяя прилагательное *virtual*, дает ему две противоречащие друг другу характеристики: фактический и мнимый. Если подыскивать аналогии этого термина в истории философии, то ближайшим из них будет эмпирическое. Когда говорят о виртуальной реальности, то обычно ее определяют посредством слова «мир», то есть как нечто принципиально явленное. При этом всегда подчеркивается отсутствие или, вернее, опосредованность физических характеристик. Дэвис так характеризует виртуальную реальность. «Суть понятия в абсолютной симуляции: средство-посредник настолько могущественно, что преодолевает само опосредование, создавая миры, способные стоять на собственных ногах. Хотя существующие технологии виртуальной реальности в действительности не таковы, убеждение в том, что виртуальная реальность создаст мир, иллюзорной силы которого будет достаточно, чтобы временно заменить наш материальный мир, воспринималось как часть символа веры как для фанатов, так и для хулителей технологии» [10; 351].

В характеристиках виртуальной реальности отчетливо проступает латинское *simulacrum* — призрак, тень умершего. Ранее мы уже усматривали сходство между понятиями симулякр и модель, теперь же оно обретает онтологическую почву. Виртуальная реальность не является реальностью субъективной, т.е. объемлющей лишь явления сознания. Напротив, она обладает всеми характеристиками реальности объективной, т.е. существует вне и независимо от сознания. Субъективным можно признать замысел картины, но в ходе его воплощения сквозь материал проступает виртуальный план. Замысел становится виден и подлежит обсуждению зрителей. В этом и заключается зазор между замыслом и картиной — субъективной и виртуальной реальностью. Подобное противопоставление как будто отбрасывает виртуальную реальность к социальной. Однако прагматика языка подсказывает нам, что виртуальное сообщество отличается от *реального*. Игра актеров также не тождественна исполнению госслужащими своих обязанностей. Искусство часто противопоставляется жизни, хотя между ними могут возникать коллизии, а художники-авангардисты и фрики сознательно старались стереть грань между ними. Тем не менее крылатая фраза Шекспира «жизнь — это театр» продолжает оставаться именно

афоризмом — парадоксальным высказыванием. Виртуальная реальность принципиально несерьезна. Убийство на сцене не происходит, а разыгрывается, причем зрители ни на минуту не сомневаются, что *на самом деле* ничего дурного не происходит. Виртуальность необходимо подразумевает удержание двусмысленности, которую общество стремится избежать. Социальный аналог лицедейства — уголовно преследуемое самозванство. Если общество подчинено законам разной степени выраженности, то виртуальность мыслится царством свободы. Каждый может быть всем, а игра может быть прекращена в любой момент. Единственно доминирующим становится эстетический момент. Таким образом, отношение виртуальной и социальной реальностей вполне укладываются в гартмановскую концепцию слоев бытия, где «высшее всегда опирается на низшее» [6; 126], но не исчерпывается им.

Таким образом, мы выделили четыре вида реальности: физическую, социальную, виртуальную и субъективную. Причем модели в этом контексте обладают ярко выраженной виртуальной природой: они совмещают в себе выделенные еще В.А. Штоффом качества эмпиричности и абстрактности. К числу их специфических особенностей следует чувствительность ко времени и гносеологический характер. Из этих выводов можно выстроить следующее определение: модель — это виртуальный объект, фиксирующий исторический характер знаний об окружающей действительности в целом или ее отдельных фрагментах. Отсюда модель бытия будет фиксировать исторический характер знаний не об отдельных фрагментах действительности, но природе сущего.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Штофф В.А. Роль моделей в познании. Л.: Изд-во Ленинград. ун-та, 1963.
2. Афанасий Великий. Послание о соборах, бывших в Аримине Италийском и в Селевкии Исаврийской / Творения в 4-х тт. М.: Свято-Троицкая Сергиева Лавра, 1902 (Репринт 1994). Т. 3.
3. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. М.: Политиздат, 1977.
4. Казарян С.О. Античное моделирование и Платон. Ереван: Айастан, 1987.
5. Шилков Ю.М. В.А. Штофф и современная философия науки // Виктор Александрович Штофф и современная философия науки. СПб.: СПбГУ, 2006.
6. Гартман Н. Эстетика / Пер. с нем. Под ред. А.С. Васильева. М.: Изд-во иностранной литературы, 1959.
7. Сартр Ж.-П. Бытие и Ничто: опыт феноменологической онтологии / Пер. с фр. В.И. Колядко. М.: Республика, 2000.
8. Маркузе Г. Одномерный человек / Пер. с англ. А. Юдина. М.: REFL-book, 1994.
9. Лукьянов В.Г. Критика основных направлений современной буржуазной философии музыки. Л.: Музыка, 1978.
10. Дэвис Э. Техногнозис: миф, магия и мистицизм в информационную эпоху / Пер. с англ. С. Кормильцева, Е. Бачининой, В. Харитоновой. Екатеринбург: Ультра. Культура, 2007.