

# ФИЛОСОФИЯ

*Ольга Виленовна ПАВЛОВСКАЯ —  
аспирант кафедры философии*

УДК 1+73

## **ОЦЕНКА КОМПЬЮТЕРНОГО ТВОРЧЕСТВА: ДЕГРАДАЦИЯ «ЖИВЫХ» СВЯЗЕЙ И «ЗАХВАЧЕННОСТЬ» ИЛЛЮЗОРНЫМ МИРОМ**

*АННОТАЦИЯ. Статья освещает проблемы компьютерного творчества: изолированность людей в киберпространстве и неясность онтологического статуса продуктов этого творчества.*

*The author tackles several problems connected with creative activity within cyberspace focusing upon the tendencies of estrangement and ontological status of cyber produce.*

Основных негативных факторов, на которые ссылаются исследователи в оценке компьютерного творчества, на мой взгляд, два: возросшая отчужденность (дистанция) между людьми и иллюзорность конечного продукта творчества, причем эти негативные особенности самой виртуальной реальности непосредственно связаны. Например, занимаясь какой-либо работой в виртуальной компании и переправляя результаты своих усилий по электронной почте, человек оказывается как бы придатком своего компьютера, его межличностные связи деградируют, а возможность увидеть воплощение того, что, собственно, он делал в течение рабочего дня, у него еще меньше, чем у работника конвейера на обычном производстве.

Однако дистанция выступает необходимым условием позиционирования себя по отношению к миру. Это не значит, что человек начинает за счет нее осознавать свое положение в мире, тогда мы имели бы дело с банальным философствованием; напротив, он продолжает находиться в «потоке» жизни, воспринимает ее непосредственно, но как бы в разных ипостасях. Дистанция дает возможность дифференциации мира, препятствует перенесению одних связей (в частности, человеческих, межличностных) на другие (например, производственные). Это нельзя считать чем-то, во-первых, принципиально новым и, во-вторых, самим по себе негативным. Напротив, зачастую стремление оградить «частную жизнь» от «публичной» заставляет людей умышленно задавать эту дистанцию, исполнять «социальные роли» и пр. Однако общая тенденция социума «гуманизировать» все виды человеческой деятельности сгладила противоположность механистического, основанного на экономической целесообразности, и собственно человеческого. Возвращение к предшествующему этапу произ-

водственных отношений, да еще при посредстве компьютера, в таком идеально-чистом виде, действует на человека угнетающе. Полная зависимость от работодателя, обнаружившаяся при интенсификации труда рутинность работы, внезапно обострившаяся противоположность разных видов деятельности, поддержанная технически виртуальной дистанцией, — все это показало вдруг негативные стороны того процесса, которым они занимались. Стало совершенно очевидным, что предпочесть виртуальные компании обычным могут два вида работников: либо предельно заинтересованные в интенсивности труда и соответствующем вознаграждении за него, либо те люди, для которых такая организация труда не ведет к увеличению его рутинности, то есть творческие работники. Следовательно, работники виртуальных компаний, шаблонно повторяющие изо дня в день одни и те же действия, по большей части вообще выпадают из сферы моего рассмотрения, они используют виртуальное пространство лишь в качестве средства сверхбыстрого инструмента привычной производственной деятельности, которое требует соответствующей организации труда. Творческий потенциал виртуальности никак ими не используется.

С другой стороны, в виртуальной реальности дистанция легко задается и легко преодолевается, поэтому даже творчески ориентированный человек может столкнуться с переживанием угрозы, исходящей от компьютера. Отчужденность превращается в чувство беспомощности. Осознание того, что ты занесен в некие базы данных, оставляешь свои следы в виртуальном мире, то есть становишься все более открыт для стороннего вмешательства, может увеличивать его «депрессивный потенциал», особенно в странах, в которых схема «государство-машина и человек-винтик» содержалась некогда в представлениях социума.

Неудивительно, что этот страх персонифицируется, передается инфернальными образами, что находит отражение в искусстве (например, в кинолентах «Звонок», «Матрица» и пр.). Здесь следует заметить некоторую разницу между классическими сюжетами оживания (или оживления) произведений искусства и этими «неопроникновениями». Оживший портрет, статуя, зловеще просачивающийся в обычную жизнь цирк или карнавал, артисты театра, играющие в зрительном зале, — все это развитие классического сюжета, прорыв персон «с другой стороны» в наш мир в экстраординарном порядке, в локальном пространстве, без привнесения в него духа апокалипсиса и тотальности. Иное дело — современный виртуальный мир, который становится как бы «третьей силой» наряду с классическим потусторонним миром (не однозначно-негативным, но включающим полярную оппозицию: рай-ад, сансара-нирвана и подобные). Этот мир чужд, не освоен, систематизирован, то есть всегда четко, в отличие от человека, различает межмирные границы, не содержит временных разрывов, на его счет нет никаких предсказаний и обетований, не проявляет своей заинтересованности в человеке. Виртуальность вполне может присутствовать в нашей жизни подобно вирусу, о котором до поры до времени мы не знаем.

Пугающая тотальность чуждой силы — явление, естественное для человека. Мир изначально был человеку чужд, и также изначально существовали механизмы борьбы с этой чуждостью, заброшенностью и тревогой. Двойная поддержка — социума и высших сил — обеспечивала смягчение смертельной перспективы в традиционном обществе. Однако с Нового времени ситуация меняется. Вера в прогресс порождает веру в справедливость, которая включает в себя устранение из жизни рискованных ситуаций, обещает «своевременную» смерть от старости, отодвигает тревогу, социальная поддержка теснит сакральную. В то же время, претендуя на главную роль защитника, общество то и дело проваливает ее, одновременно дискредитируя религиозные чувства. Вплоть до настоящего времени тревога то вытесняется из сознания, то взрывоопасно возвращается туда, мир

кажется то стабильным, человечным и идущим к глобализации, то предельно нестабильным и зависящим от прихоти ничтожного количества людей.

Таким образом, по одну сторону противостояния оказывается виртуальный всепроникающий враг (чью силу, кстати, неспециалист оценить не может, а потому гипертрофирует), по другую же — одиночка, голая индивидуальность, которая не представляет для этого врага ни ценности, ни интереса. Больше того, врага создает само общество, не только отрекаясь из-за избытка человеческих ресурсов от своего члена, но и напрямую угрожая ему через этого врага. Индивид лишен обеих традиционных опор; это, безусловно, может стать причиной его изолированности и деградации его межличностных связей, однако опыт пользователей виртуальной реальности говорит и о другом. Перед лицом «врага» происходит консолидация в рамках киберпространства; неподцензурность виртуальных ресурсов позволяет делиться опытом, предупреждать друг друга, вырабатывать свой этикет общения, оказывать информационную и моральную поддержку. Мистический ореол, как правило, присутствует в виртуальном пространстве кино, литературы и других «смежных» областей, внутри же виртуальности, создаваемой при помощи компьютера, этот ореол демифологизируется.

Поэтому другой аргумент против признания за компьютерным творчеством какой-либо культурной значимости касается самого виртуального пространства: действительно, человек может быть активен, свободен от ощущения угрозы или изоляции, но он творит нечто эфемерное, иллюзорное, не имеющее отношение к жизни, его активность «вынута» из подлинной реальности ради «неполноценного бытия», каковым якобы является виртуальная реальность, он пассивен по отношению к запросам нашего мира, социально отстранен. Однако здесь оценка наталкивается на проблему: какая именно активность тогда должна считаться желательной? Если сделать признаком того, что человеческая жизнь состоялась, не творчество индивида, в том числе творчество, не получившее общественного резонанса, который зачастую случаен, то надо указать, что таким признаком будет причастность чему-то еще. Либо мы оцениваем кого-то с его собственных позиций (берем за точку отсчета его счастье, полноту бытия, субъективные ощущения «состоявности»), либо с позиций общества — насколько этот кто-то был полезен социуму, скольких сделал счастливыми, скольким жизням дал полноту бытия и позволил ощущать себя состоявшимися в результате его деятельности; других доступных рациональности точек зрения у нас нет. Понятно, что второй метод состоятелен, только если общество имеет стабильные ценности или вовлечено в какой-то крупный социальный проект — тогда сложность оценки будет исключительно в интерпретации, насколько деятельность соответствует поставленным задачам, а насколько в перспективе оказывается ошибочной. Вероятно, современное западное и российское общество сейчас не может похвастаться ни монолитностью, ни ценностями, которые искренне считаются вечными, ни сознательно выбранными тотальными целями и разработанными планами их достижения. Кроме того, огромное количество людей могут позволить себе жизнь вне экзистенциальных ситуаций — не служить в армии, не рисковать своим здоровьем и благополучием, не трудиться в поте лица, обеспечивая рынки продуктами первой необходимости. Общество продолжит нормальное воспроизведение и трансляцию культурных ценностей, даже если половина населения внезапно исчезнет. Мы имеем избыток человеческих ресурсов и отсутствие желания проводить крупные социальные эксперименты, к которым после XX века мы приобрели известный иммунитет. Естественным результатом гуманистического взгляда на общество является следующая метаморфоза восприятия: декларируется соизмеримость индивида и культуры. Человек в своей уникальности провозглашается нашим обществом самодостаточ-

ной ценностью, в то же время в своей единичности он чаще всего этому обществу не нужен, а насущной необходимости стать одним из многих, чтобы коллективно решать некие глобальные задачи, у него нет. Поэтому творческая активность и становится тем основным показателем, по которому может быть оценен человек. «Восстанию масс», «молчаливому большинству» противостоит активный индивид, это позитивный процесс, и неважно, какой именно продукт он создает — реалистичный, «оторванный от действительности», или вообще не принадлежащий этой действительности. Вероятно, со времен платоновского «Государства» ни одному жанру искусств не бросался упрек, заключающийся исключительно в том, что он творит иллюзию. Творение иллюзий простилось искусству. Теперь мы наблюдаем расширение иллюзии за рамки искусства в некую виртуальную «реальность», в персональное творчество вообще. Таким образом, «вырывание» человека из среды живого общения с себе подобными — отнюдь не обязательное условие «погружения» в виртуальную реальность, а сотворение им в этой реальности иллюзорных существ — не асоциально, оно спровоцировано избытком возможностей, предоставленных нам современным обществом, способным технически обеспечить духовные запросы большого количества своих членов. Кроме того, «иллюзорность» (то есть, в данном случае, переживание событий виртуального мира как «почти настоящих») способствует порождению новых культурных смыслов, которые закрепляются в сознании пользователей виртуальными ресурсами и уже так, опосредованно, проникают в реальность, изменяя культурные стереотипы, которые будут передаваться следующему поколению.

*Ирина Николаевна ПУПЫШЕВА —  
аспирант кафедры философии*

УДК 165. 21

## **К ПОСТРОЕНИЮ КОМПЛЕКСНОЙ ТЕОРИИ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ**

*АННОТАЦИЯ. Статья посвящена категориальному определению познавательных и онтологических границ представления.*

*Article is devoted categorical to definition of epistemological and ontological limits of representation.*

Биологическое и социальное развитие человечества, научное и околонучное движение мысли человека о себе и другом, выводят категорию представления из гносеологической «периферии» в «центральные» философские категории, что необходимо расширяет лексико-семантическое поле собственно представления. Но при всей универсальности употребления эта категория так или иначе тяготеет к вполне определенным дефинициям.

И прежде всего представление соотносимо с образом. Иными словами, представление видится нами совершающимся образно и в образе. Оно возникает рефлекторно, на чувственно-перцептивной основе, а потому есть образ *чувственный*. Но по мере развития познавательных способностей и возможностей образование представлений становится более сознательным, организованным и осознанным, а представляемый образ — *познавательным*. Кроме того, представлением может оформиться *мысль*, знание переработанное — обобщенное, синтезированное, категоризированное, абстрагированное. К тому же представленное после-знание (знание, получаемое после чувственного восприятия, рациональной его обработки, а также собственно движения мысли, как то: вообра-