

НАТАЛЬЯ СТЕЛЬМАК ШЕЙБНЕР¹

ВИРТУАЛЬНЫЙ ОПЫТ И АКТИВНОЕ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ

Абстракт

Понятие виртуальности играло ключевую роль в трансформации цифровых технологий в XX и XXI вв. В узком смысле «виртуальная реальность» – это захватывающее подобие подлинных чувственных переживаний, которое может ошибочно быть принято за реальность. Однако концепция виртуальности имеет более широкое значение, глубоко укоренившееся в истории философии и психологии. Смысл «виртуальности» возникает в той или иной форме в работах Платона, Аристотеля и Уильяма Джеймса. С течением времени смысл виртуальности переместился со внутреннего субъективного измерения во внешнее, которое завладевает нашей сенсорной информацией посредством цифровых средств массовой информации и искусственного интеллекта в эпоху постмодернизма. Я считаю, что язык, литературный или математический, является объединяющим звеном на протяжении всей истории понятия виртуальности. Поясняя роль, которую язык играет в создании различных виртуальных переживаний, я проанализирую взаимодействие языка и сознания посредством «активного воспроизведения» или вовлечения воображения с содержанием виртуального опыта.

Ключевые слова

Виртуальный, активное воспроизведение, воображение, искусственный интеллект, язык, литература, СМИ, технология, Джеймс, Платон, Аристотель

¹ *Наталья Стельмак Шейбнер* – доктор философии, адъюнкт-преподаватель Сити-колледжа Нью-Йорка, член редколлегии AU, США.

Понятие виртуальности играло ключевую роль в трансформации цифровых технологий в XX и XXI вв. В узком смысле виртуальная реальность – это захватывающее подобие подлинных чувственных переживаний, которое может ошибочно быть принятым за реальность. Однако концепция виртуальности имеет более широкое значение, глубоко укоренённое в философии и психологии.

Содержание понятия виртуального изменилось от чисто субъективной иллюзии у Платона к потенции у Аристотеля. Уильям Джеймс и Анри Бергсон трансформировали понятие виртуального опыта, приписывая ему функциональные свойства субъекта и объекта и применяя данное понятие ко всем сферам опыта, включая религиозный и эстетический.

На протяжении этих этапов развития язык и литература являлись главными источниками свидетельств виртуального качества переживаний. Виртуальные переживания приобрели новое значение с развитием информационных технологий и цифровых СМИ, включая такие видеоконференции, как зум, алгоритмы автозаполнения, такие автонавигационные системы ориентации для вождения, как Google-карты, и многие другие виды искусственного интеллекта и алгоритмического содействия.

Однако же, как я сейчас представлю, современное понятие виртуального опыта, связанное с искусственным интеллектом и компьютерами, также достигается использованием языка, в данном случае математического или алгоритмического.

Рассуждая о виртуальном опыте, я буду использовать выражение «активное воспроизведение», чтобы обозначить активную способность нашего ума (воображения) создавать переживания, заполняя пробелы чувственных впечатлений. Это определение связано с введённым Кантом понятием синтеза воображения многообразия наших впечатлений, наряду с понятием апперцепции, обсуждаемым в классической философии и в ранней психологии. Я покажу, как различные формы коммуникации влияют на нашу способность умственного участия в данном активном воспроизведении или проекции нашего воображения, которое

производит и воспроизводит содержание нашего субъективного опыта, а также формирует платформу для наших действий в реальном повседневном мире. Я представляю, что эффект воздействия трансформативной технологии на это фундаментальное свойство сознания оказался многосторонним: постмодернистские видео и цифровые СМИ в некоторых случаях требуют сознательного воспроизведения, хотя и с некоторыми ограничениями, а также атрофируют его в других случаях.

Важным является наблюдение исторического изменения понятия виртуальности как тенденции перехода от внутренне субъективной сферы к внешней, intersубъективной, физически действующей нас в получении чувственной информации посредством искусственного интеллекта. В заключение, я объединю эти две темы и рассмотрю то, как мы активно воспроизводим содержание наших переживаний по мере изменения природы виртуальности. В зависимости от средств коммуникации и используемого языка мы можем либо активно задействовать наше воображение в процесс воспроизведения, либо с большей вероятностью согласиться с предложенным содержанием, либо даже просто принимать предопределённые алгоритмические реакции с минимальным или полным отсутствием анализа или активного воспроизведения.

| *Понятие виртуальности в историческом развитии*

В этом разделе я прослежу историческую связь между различными историческими версиями понятия виртуальности. Хотя значение термина «виртуальный» изменялось по мере изменения контекста его использования, я попытаюсь дать обобщающее понимание наиболее важных трансформационных аспектов цифровых информационных технологий.

--

Платон

Узники в пещере Платона видят лишь тени, оптические проекции реальных трехмерных предметов, существование которых узники совершенно не осознают. Аналогично для Платона объекты, с которыми мы взаимодействуем в чувственном мире, подобны лишь изображениям или копиям универсалий, которые могут быть познаны только интеллектом. Эти образы обманчивы, если их принимать за реальные. Для Платона оптические изображения чувственных объектов троекратно удалены от реального прототипа, так как это лишь отражение физического объекта, который, в свою очередь, является несовершенной копией совершенной абстрактной идеи.^{1,2} Тени на стене в пещере Платона похожи на изображения экранов телевизоров или компьютерных мониторов.

Поскольку художественные изображения троекратно удалены от истины и реальности, можно предположить, что ментальные представления или воображаемые конструкции, которыми руководствуется художник, изображая физические предметы, будут уже четырехкратно удалены от реальности. Такие изображения даже не будут являться копиями уже несовершенных предметов, а копиями их иллюзий. Субъективный чув-

¹ Платон считал, что истинное искусство – это идеально зеркальная копия реальных предметов. Как заметил Ноэль Кэрролл: «Популярные греческие истории, например, аплодируют художнику Зевксису за его правдоподобное изображение винограда, который пытались клевать птицы» (Кэрролл 20).

² Платон считал, что истинное искусство – это идеально зеркальная копия реальных предметов. Как заметил Ноэль Кэрролл: «Популярные греческие истории, например, аплодируют художнику Зевксису за его правдоподобное изображение винограда, который пытались клевать птицы» [Кэрролл 20].

ственный мир в данном случае будет, несомненно, представлять собой обманчивую реальность иллюзий. Желанием философа будет по-кинуть пещеру и обрести понимание объективно истинной реальности платоновских идей – универсалий и освободиться от субъективных ограничений виртуального опыта. В итоге, с точки зрения Платона, пробуждение от опыта феноменального существования, которое, по сути, ложно и наделено виртуальными свойствами, возможно при познании универсалий.

Формула виртуальности для Платона: субъект находится в порочном виртуальном круге заблуждения:

Субъект – > Субъект

Аристотель

В философии Аристотеля виртуальность приобретает смысл возможности. У желудя есть возможность стать деревом, поэтому желудь вмещает в себе виртуальное дерево. Происходит трансформация от возможности к действительности. Желудь, посаженный в текст литературного произведения, обладает потенцией актуализироваться в виртуальном опыте читателя в процессе чтения.

Зерно виртуального эффекта катарсиса в сюжете может реализовать свою потенцию посредством представления и вызвать актуализацию переживания катарсиса со свойственными чувственными и физиологическими реакциями. Чувственные и физиологические ощущения не обманчивы для Аристотеля. Они реальны. Произведение искусства достигает превосходства, если оно обладает потенциалом вызвать катарсис.

Автор успешного литературного произведения сажает потенциальное зерно катарсиса в самом сюжете, которое даёт росток или актуализируется в эмоциональном всплеске и физиологической реакции зрителей. Этот процесс актуализации возможности посредством соучастия воображения с представ-

лением или литературным произведением составляет суть виртуального опыта, предоставляя ему объективную реальность, покидая порочный круг субъективности. Для Платона сюрреализм был бы неудовлетворительным искусством, основанным на копии субъективных иллюзий.

Субъект – > Объект

Бергсон и Джеймс

Анри Бергсон и Уильям Джеймс предложили концепцию виртуальности, которая расходится с классическими. «Виртуальный опыт для Джеймса и Бергсона не фальшив. Однако же он неидентичен с виртуальным как потенциальным Аристотеля и схоластиков» [Бирс 3]

Для Джеймса идея виртуальности как «чистого опыта» подразумевает изменчивую природу чувственной информации, состоящей из соединений и разъединений во времени. В каком-то смысле опыт является посредником между субъектом и объектом. Субъект и объект становятся функциональными свойствами опыта, а не наоборот. Идея опыта без субъекта сильно повлияла на развитие психологии в Америке. Понятие «чистого опыта» Джеймса можно рассматривать без субъекта, или как приобретающее свойство субъекта, или представляющее объект только по мере конечной кристаллизации опыта во времени. Для Бергсона виртуальность присутствует в ментальных представлениях, которые также занимают промежуточную позицию между субъектом и объектом.

Виртуальность опыта с её подвижной функциональностью во времени для Бергсона и Джеймса выдвигаются в реальный мир.

Субъект – > Чистый опыт < – Мир

Хотя Джеймс предпочитает язык как доказательство реальности «чистого опыта», его сфера феноменологии охватывает все виды опыта. Бирс суммирует это так [Бирс 3]:

Разница в том, что подчёркивается сам опыт. Виртуальный опыт для обоих философов состоит в том, что он одновременно принадлежит субъекту и выходит за рамки субъекта, занимая переходную позицию, граничащую между субъектом и объектом. Он одновременно существует и не существует: субъект может охватить его посредством интроспекции или интуиции, но лишь мимолётно, лишь до того, как он выбирает позицию субъекта или объекта. Самое важное — то, что это опыт, который пронизывает все отдельные сферы опыта в современном понимании, включая религиозный и эстетический, и таким образом предполагает возвращение в общий мир жизни.

Экстернализация виртуального опыта в цифровой технологии

Идея разъединения «чистого опыта» и субъекта очень повлияла как на развитие психологии в Америке, так и на связанное с этим направление в теории философии сознания под названием «функционализм». Функционализм представляет переживания осознания как ментальные функции, которые могут быть связаны с мозговыми. Мозговые же функции могут быть представлены как алгоритмы (процедуры преобразования входящих и выходящих функций).

Исходя из такой перспективы, предполагалось, что функции ментальной активности могут аналогично моделироваться в бинарных (цифровых) кодах. У искусственного интеллекта может быть та же самая функция, как и у человеческого разума, однако вопрос о том, будет ли такая система наделена субъективным опытом, остаётся открытым в философии сознания и философии науки. Американский философ Дэвид Чалмерс известен своим «зомби» аргументом, который подрывает тезис о том, что способность искусственного интеллекта функционировать как будто бы осознанно гарантирует феноменальное сознание. Зомби могут функционировать как люди, не будучи феноменально сознательными, таким образом упуская виртуальность/субъективность опыта.

[Ввод – > Функция (Алгоритм) – > Вывод] – Феноменальный опыт

Это отделение опыта в функциональном отношении от человеческого субъекта ясно представлено в работах Джеймса. Виртуальный аспект опыта как феноменология превращается в нечто конкретное и поэтому в каком-то смысле становится частью реальности. Джеймс обращает внимание на то, как язык предоставляет свидетельства реальности виртуального опыта. Слова на странице, так же как это мог представлять Аристотель, являются для Джеймса резервуаром виртуального опыта, которого ожидает актуализация читающим субъектом.

В подобном смысле виртуальный опыт вписан в компьютерную схему (посредством универсального языка математики) в ожидании материализации. Однако в данном случае функция языка отличается от той, которая присуща письменной или устной коммуникации. Внутренний язык компьютера (цифровой или бинарный код) предназначен большей частью не для чтения людьми, а для контроля операций машины с конечной целью перевода этого внутреннего языка в читаемое человеком изображение (например, на экране). Таким образом современные цифровые компьютеры – машины, которые имитируют, но необязательно воспроизводят способность человеческого воображения.

| *Активное воспроизведение и виртуальный опыт*

С целью лучшего понимания виртуальности опыта, я введу понятие *активного воспроизведения*: это способность ума воссоздавать опыт, заполняя пробелы чувственного познания. Активное воспроизведение вносит ясность о сущности виртуального опыта, получаемого при чтении литературы и взаимодействии с искусственным интеллектом.

Согласно Джеймсу суть виртуального опыта чисто ментальная, то есть отстранена от реальности. Чисто виртуальным опытом является галлюцинация. Это чисто ментальная проек-

ция, то есть *ментальное произведение*, а не *«вос»произведение*, основанное на скудной сенсорной информации. Диаметрально противоположным этому является опыт контакта лицом к лицу с человеком. В данном случае ещё делаются выводы, основанные на нашей сенсорной информации, тем не менее это самый близкий «контакт с внешним объектом», который возможен.

Промежуточными между этими двумя крайностями являются разные формы опыта, которые частично «виртуальные» и частично укоренены в причинном сенсорном контакте со внешним миром. Наиболее ярким примером этому на протяжении большей части записанной истории человечества было взаимодействие с языком. Таким образом, смысл «виртуального» как лишь фальшивого ментального или субъективного явления или свойства определённого ума (как у Платона) изменяется к потенции актуализации посредством языка у Аристотеля. Ментальное произведение приобретает качество «вос»произведения при погружении в виртуальное переживание литературы.

«Воспроизведение» – это процесс заполнения «пробелов» в тексте по умолчанию на основе индивидуальных знаний об окружающем мире, происходящий по сценарию литературного текста. Умелые авторы могут руководить и управлять процессом активного воспроизведения, выбирая расположение этих «пробелов» так же, как они могут выбирать другие свойства текста.

В категории литературного опыта есть тенденции к большему или меньшему участию субъекта в таком активном воспроизведении. Некоторые литературные формы в четко обозначенных жанрах склонны к бессубъектной форме выражения, почти или совсем не оставляя места для участия способности воспроизведения со стороны субъекта литературного опыта. Это можно наблюдать в определенных формах строгого реализма, сопоставляя его с более экспериментальными формами литературы, возникшими во времена эпох модернизма и постмодернизма.

Похожий диапазон возможностей существует в современной цифровой технологии. Виртуальные пространства, такие, как зум, блэкборд и т.д., стали важны в повседневной жизни. В данных случаях активное воспроизведение необходимо по той же причине, что и в литературе, поскольку мы лишь смотрим на символы или изображения. Однако же смысл символов оказывается уже другим: в случае с зумом они больше похожи на обыкновенные «изображения внешнего мира». Поэтому при таком взаимодействии происходит меньше умственной работы, так как часть ее замещается физическими объектами внешнего мира, компьютерной симуляцией. Этот процесс экстернализации виртуальности наблюдается как непрерывное развитие от сугубо ментального феномена к активному взаимодействию с литературой и языком и впоследствии с цифровой технологией, использующей язык математики.

Роль языка в виртуальном опыте литературы и искусственного интеллекта

Для погружения в виртуальность опыта обыкновенного языка нужно понимание, но знание точных правил синтаксиса или литературных техник при этом необязательно. Очевидно то, что также необязательно обладать глубоким знанием математического языка использования компьютеров или знать, как оперируют алгоритмы искусственного интеллекта, чтобы инициировать виртуальный опыт, управляемый искусственным интеллектом. На самом деле в последнем случае требуется даже меньше знаний.

Однако же только при глубоком знании этих правил можно увидеть, как язык используется для манипуляций и подавления умственной активности. Знание того, как действует алгоритм, может вызвать понимание того, почему нам показывают определенную рекламу на Facebook или какова вероятная выдача результатов поиска на Google при введении определённых фраз. Степень «автоматизации» производимого технологией опыта в какой-то мере зависит от зрителя. Это важно с практической

точки зрения, так как возможности, предоставляемые нам цифровыми технологиями, могут легко превратиться в инструменты контроля над людьми. Литературный или математический языки могут либо использоваться для манипуляции и вызывать стереотипные запрограммированные реакции, либо стимулировать умственную способность воспроизводить ситуации и задействовать наше воображение.

Именно по этой причине родители часто отговаривают своих детей от просмотра телевизора и побуждают их читать: когда ребенок смотрит телевизор, ему не надо активно применять воображение, его не побуждают вырастить «дерево» из желудя, потому что эта работа уже была сделана технологией при передаче изображения на экран. Создавая технологии, которые принимают запись бинарным или цифровым кодом и переводят его в подобие визуального опыта на мониторах и телевизорах, мы успешно передали работу воображения машине и прогрессивно исключили необходимость активного участия человеческого субъекта.

Это становится наиболее очевидным на примерах автокорректирования или автозавершения, в которых сложные действия, ранее предпринимаемые выбором человека, заменяются «оптимальными» выборами, алгоритмично предопределенными и выбранными из короткого списка вариантов. Таким же образом мы подчиняемся диктату программы в более критических ситуациях, в частности, следуя водительским инструкциям на Google-картах.

| Заключение

Представленные в этой работе соображения объединяют различные исторические и современные смыслы «виртуального» с помощью понятия активного воспроизведения. Мы рассмотрели активное воспроизведение в философии Платона как при постановке вопросов, так и при рациональном исследовании взаимосвязи вещей и универсалий (при котором мы «заполняем пробелы» между универсалиями и их несовершенными

ми копиями.) Инструментом виртуального опыта в этом случае является ментальный язык, то есть язык мысли.

У Аристотеля активным воспроизведением является умственное участие (воображение), которое обладает потенциалом актуализации, или же находит воплощение этого потенциала в нарративе или театральном представлении, которые, в свою очередь, могут вызвать виртуальное переживание у зрителей. Проводником виртуального опыта в данном случае являются произведения литературного и театрального искусства.

Язык остается главным «проводником» чистого опыта для Джеймса. Тенденция диссоциации субъекта и опыта становится следствием «ментального представления» для Бергсона и функциональностью «чистого опыта» на примере языкового переживания во времени – для Джеймса. Их попытка – это переместить внутреннюю субъективную природу сознания во внешнюю, отделяя при этом виртуальный опыт от субъективного умственного аспекта и также от объективного аспекта эмпиричной реальности.

Математический язык алгоритмов искусственного интеллекта позволяет вызвать у нас виртуальные переживания с помощью современной цифровой технологии. Постановка такого виртуального опыта (например 3D аттракционы в киностудии Дисней и Универсальной киностудии) полностью экстернализирует наше воображение и предоставляет нам не только визуальную и аудио-информацию, но и передаёт сигнал через системы осязания и запаха в трехмерном пространстве. Активное воспроизведение в таких случаях сводится к минимуму, так как мы просто принимаем искусственно производимые переживания за реальные.

Виртуальный опыт искусственного интеллекта оснащает нас алгоритмически конструированными изображениями, предоставляя их нам «предобъектно», подобно тому, как это происходит при общении через Zoom. Таким образом, вместо того, чтобы представить чувственную информацию на основе символов языка, цифровая технология предоставляет нам приготовленную

«сенсорную симуляцию», которую мы переживаем как реальную. Следовательно, наблюдается тенденция замены реальности мира цифровой виртуальной реальностью. Это то, чего так боялся Платон: ошибочное принятие иллюзорного изображения за реальность.

--

Ссылки

Biers, K. Virtual Modernism: Writing and Technology in the Progressive Era Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013.

Carroll, N. Philosophy of Art: A Contemporary Introduction. New York: Routledge Taylor and Francis Group, 1999.