



УДК 111:004

DOI 10.17506/26867206_2024_24_4_29

Машины виртуальности

Светлана Викторовна Оболкина

Институт философии и права Уральского отделения РАН

г. Екатеринбург, Россия

E-mail: obol2007@mail.ru

*Поступила в редакцию 12.05.2024, поступила после рецензирования 29.09.2024,
принята к публикации 14.12.2024*

Современность испытывает острую нехватку реального, что провоцирует философскую мысль на разоблачение виртуального. Граница области объектов понятия «виртуальная реальность» постоянно расширяется, а содержание становится равноценным «недействительному» и/или «симулятивному». Тем самым усиливаются диффузные процессы сближения представлений о реальном и виртуальном. В данной статье предлагается одна из возможных оптик понимания «виртуальности»: опираясь на классические онтологические представления о виртуальности, исследовать процесс *практической медиации* от реальности как таковой к реальности виртуальной. Первый параграф посвящен анализу теоретических проблем, возникающих при концептуализации темы виртуальной реальности. Делается вывод о том, что виртуальная реальность не столько существует, сколько осуществляется, то есть реализуется в качестве определенной активности онтологического и онтического субъекта. Во втором параграфе на основе выводов виртуальной психологии (исследования Н.А. Носова) анализируется человек как такой субъект и делается вывод о необходимости внимания к системам, с помощью которых происходит виртуализация реальности. В третьем параграфе для анализа этих медиаторов от константной к виртуальной реальности предложен концепт «машина виртуальности». Поскольку к этим посредникам можно применить известное положение медиафилософии о том, что медиа не безразличны, в статье предложен анализ некоторых модулов «машины виртуальности»: химической, компьютерной и музыкальной. Особое внимание уделяется не только угрозам, которые несут «машины виртуальности», но и обнадеживающим перспективам их применения. В заключительном параграфе обосновывается тезис о том, что «машина виртуальности» имеет шанс стать «машиной виртуса», то есть выступать инструментом не отчуждения человека от собственной природы, а ее усиления.

Ключевые слова: машина виртуальности, виртуальная реальность, машина, компьютерные технологии, компьютерная игра, нейросеть, тональная музыка, виртус



© Оболкина С.В., 2024

Virtuality Machines

Svetlana V. Obolkina

Institute of Philosophy and Law
of the Ural Branch of the Russian Academy of Sciences
Ekaterinburg, Russia
E-mail: obol2007@mail.ru

Received 12.05.2024, revised 29.09.2024, accepted 14.12.2024

Abstract. Modernity is facing a pronounced deficit of the real, prompting philosophy to undertake efforts to ‘unmask’ the nature of *virtuality*. The scope of the concept of *virtual reality* is continually expanding, with its content allegedly characterized as ‘invalid’ and/or ‘simulative’. In addition to that, the ideas of *the real* and *the virtual* are converging in a diffusive process. This article proposes a framework for understanding *virtuality* that utilizes classical ontological concepts to examine the practical mediation between *reality* and *virtual reality*. The first section discusses the theoretical challenges that arise in conceptualizing *virtual reality*. It concludes that *virtual reality* is more an act of realization manifested through the activities of both ontological and ontic subject, rather than a distinct entity. The second section analyzes individuals as subjects of such realization following Nikolai A. Nosov's research into virtual psychology. It also emphasizes the importance of those systems through which reality undergoes virtualization. The third section introduces the concept of a *virtuality machine* to analyze these mediators facilitating the transition from *the constant* to *virtual reality*. Since media philosophy tends to posit that media is far from being neutral, this section explores various media/mediators of *virtuality machines*: including chemical, computational, and musical. The author examines both the potential threats posed by *virtuality machines* and their promising applications. The concluding section proposes that a *virtuality machine* has the potential to evolve into a *virtus machine*, a tool that could enhance rather than alienate human nature.

Keywords: virtuality machine; virtual reality; machine; computer technology; computer game; neural network; tonal music; virtus

For citation: Obolkina S.V. Virtuality Machines, *Antinomies*, 2024, vol. 24, iss. 4, pp. 29-52. (In Russ.). https://doi.org/10.17506/26867206_2024_24_4_29

Концепт виртуальной реальности

Философский анализ темы виртуальной реальности (далее ВР) всегда опирался на античные представления – в первую очередь на аристотелевскую онтологию, где с виртуальным статусом сущности связано понятие *δυναμις*. Актуализованное в качестве латинского «virtual» это значение стало означать «недоволенную реальность»: «Неполное, уменьшенное наличествование, не достигающее устойчивого и пребывающего, самоподдерживающегося наличия и присутствия»¹. Можно считать это понимание

¹ Хоружий С. 1997. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности. URL: <https://opentextnn.ru/man/sergej-horuzhij-rod-ili-nedorod-zametki-k-ontologii-virtualnosti/> (дата обращения: 09.05.2024).

классическим смысловым ядром категории «виртуальности», в противовес неклассическому или постмодерному пониманию ВР в первую очередь как реальности симулятивной.

Современная философская мысль стремится мыслить ВР в логике противопоставления «реальному». «Виртуальное» интерпретируется не с позиции «дюнамис» (то есть некой силы, способности, активности), а в смысле перманентной осцилляции между «нечто» и «ничто». Что закономерно требует дополнительных концептуальных решений, и часто встречающийся в связи с этим подход – смещение темы ВР в область анализа алетических модальностей. «Категория модальности позволяет рассматривать множественные, “размытые” модусы бытия и суждения: возможное и невозможное, необходимое и случайное, – которые несводимы к суждениям истины и лжи или к описанию фактов, примеров, свидетельств» (Эпштейн 2001: 26). «Виртуальное» в этом случае сближается с антитезой «действительности», то есть с «недействительным».

Не приходится отрицать, что существует пересечение семантических областей «виртуальности» и «(еще) недействительности». Однако это пересечение не стоит рассматривать в качестве смыслообразующего, поскольку тем самым представление о ВР сближается с идеей *заместительной* реальности, для которой важен некий обман восприятия, эффект иммерсивности (от англ. *immersive* – «присутствие, погружение»)². Понятно, что это импонирует усиливающемуся желанию философов обличать симулятивность и нереальность окружающей человека действительности. Но не стоит игнорировать то обстоятельство, что понятие ВР по своим базовым (классическим) онтологическим характеристикам не содержит коннотаций «обмана» и задачи выдать «недействительное» за «действительное».

Таким образом, девиация смысла «виртуальности» в сторону «симулятивности» возможна – вплоть до возможности «виртуальному» совпадать по смыслу с «недействительным», но ситуативно, на практике, а не *in abstracto*. В качестве же замены смыслового «ядра» подобная девиация была бы вредна, поскольку исключает важный ракурс понимания и использования ВР: как феномена, который может усиливать природу человека, а именно – его способность к алертности.

Немаловажным намеком на связь «виртуальности» с человеком является этимологическое обстоятельство: латинский корень «*vir*» означал «человека» (с оговорками, что «*homo*» относилось к человеку как таковому, а «*vir*» означало взрослого свободного мужчину, то есть не ребенка, не женщину и не раба). Подчеркнем важную особенность классического понимания «виртуальности»: речь идет *об онтологическом субъекте*. В предложенном выше определении ВР Хоружего («Неполное, умаленное наличие, не достигающее устойчивого и пребывающего, самоподдерживающегося наличия и присутствия») хочется особенно выделить

² Это понимание ВР тесно связано с применением технических устройств по типу очков ВР. Само подобное устройство и его эффекты остаются за рамками статьи.

мотив существования, «не достигающего самоподдерживающего наличия и присутствия». Он явился ключевым для разработки категории виртуальности в Средневековье.

Как известно, для схоластов концепт «виртуальности» выступает в первую очередь инструментом различения существований Творца и твари. В частности, Николай Кузанский, опираясь на положение «то, что действительно существует, может существовать», наделяет особым весом позицию *может*. В работе «О вершине созерцания» он рассуждает о том, что каждый мальчишка знает это «могу» как первейшее и ценнейшее состояние. Но каждое «могу» берет свою силу от «самого абсолютного, неограниченного и совершенного *могу*, мощнее которого нельзя ничего ни ощутить, ни вообразить, ни помыслить, потому что в нем возможность всякого могу... <...> Бог есть само по себе могу, проявляющееся в разных и отличающихся по виду модусах бытия» (Николай Кузанский 1980: 422-426). В работе «О возможности-бытии» Кузанец поясняет: в Боге «абсолютная возможность совпадает с действительным бытием. Иное дело – солнце. Хотя солнце действительно является тем, что оно есть, однако не тем, чем оно может быть: ведь оно может быть иначе, чем оно есть действительно» (Николай Кузанский 1980: 141). Бытие сотворенного обозначено как виртуальное. То есть сама по себе реальность не осциллирует. Стабилизация этого странного онтологического статуса между «есть» и «нет» подвластна тому, кто может делать реальность областью своих решений.

Таковым субъектом, строго говоря, может являться только Бог (что и выступает главным тезисом Кузанца). Но человек может выступать онтологическим субъектом второго порядка (если воспользоваться терминологией юриспруденции). Человек выступает субъектом реальности не прямо, а опосредованно. Он при-частен реальности, то есть является ее частью, но обладает тем не менее творческой мощью самостоятельного действия. Неслучайно один из самых тонких современных анализов категории «виртуального бытия» – речь вновь об исследованиях С.С. Хоружего – посвящен осцилляции не между «бытием» и «небытием», а между творчеством Бога и творчеством человека. Философия, вслед за Хайдеггером, различает онтологического и онтического субъекта. Первый является фигурой за-предельной – определяющей пределы реальности и потому, в принципе, дистанцированной от среза ее фактичности. Второй является фигурой, способной к самостоятельным и самостийным манипуляциям с реальностью, обладающей собственной событийностью и ее горизонтом, но *в пределах уже существующего, конкретного, фактического*. В своем творчестве человек создает новое, но «сырьем» является уже существующее: языковые и образные системы, материальные объекты и т.д. (это кардинальное отличие от творения *ex nihilo*). То есть важным моментом является то, что онтический субъект, «творя» реальность, использует элементы реальности в качестве инструмента.

Оставляя в стороне теологическую интерпретацию субъекта ВР, спросим о том, каким образом человек может являться субъектом реальности

с особыми свойствами – «недовоплощенной реальности»? Ближайший ответ на вопрос дает психология виртуальности: человек умеет создавать ВР в собственном сознании, но без того, чтобы реальность как таковая выступала *продуктом* этого сознания. То есть ни бред, ни галлюцинация, ни способность воображения не синонимичны понятию ВР. При этом следует отличать теоретическую позицию виртуальной психологии от установок «нового солипсизма», представленного, к примеру, концепцией Т. Метцингера. Метцингер говорит о том, что наше сознание заперто в нейронной симуляции («туннеле Эго»): «Мы живем в виртуальном мире» (Метцингер 2017: 179). В более поздних работах эта концепция максимально сближается с представлениями восточной культуры о реальности как «великом ничто» и иллюзорности. То есть в таком понимании ВР мы вновь сталкиваемся с отождествлением смысла «виртуальности» с «симуляцией».

Тем ценнее теории, выстраивающие представления о ВР на основе более сложной и парадоксальной позиции и сохраняющих классическое ядро понимания ВР: в котором ВР – это реальность с «заданными свойствами», но в пределах и общей со всеми действительности; которое предполагает смысловую дистанцию с категориями «субъективной реальности», но в то же время подчеркивает обусловленность ВР активностью онтологического / онтического субъекта. ВР понимается как особое состояние «удерживания» реальности от полной реализации, состояние «недовоплощения» и потому «потентности».

К теориям, опирающимся на классическое теоретическое основание, относится виртуальная психология Н.А. Носова.

Виртуальная психология

Психолог Ч. Тарт одним из первых ввел различие реальности на «виртуальную» и «ординарную», а команда Носова представила психологическую концепцию феномена виртуализации реальности. Особой заслугой исследователя является отчетливая характеристика «виртуализации» реальности. Автор не считает возможным «растворить» свой предмет в неких рассуждениях об «измененных состояниях сознания». Да, он описывает состояния алкогольного или наркотического опьянения, игрового куража и т.п., но не в качестве примеров состояний «измененности сознания»³. Он дает отчетливые критерии связи этих состояний с теми смыслами, которые в научной и философской мысли закрепились за термином «виртуальность».

Носов подчеркивает главную особенность ВР: ее повышенную по сравнению с константной реальностью привлекательность. ВР связана с «гратуальными переживаниями»: «...все предметы виртуальной

³От себя добавим, что само выражение «измененное состояние сознания» вряд ли соответствует критериям научного термина. Оно содержит имманентное убеждение в наличии «нормы» сознания, при этом никак не раскрывая содержание этой «нормы» – то есть просто отсылает к контексту повседневного опыта и общепринятых смыслов.

реальности видятся более ярко, чем предметы константной реальности. Это восприятие сродни вдруг открывшейся красоте обыкновенного цветка, или камня, или заката солнца. В гратуале действительность является более живой, истинной, а потому виртуальные реальности являются более привлекательными» (Носов 2000: 243). Носов обозначает причину привлекательности состояния виртуала как «эффект бинокля». В ВР человек может позволить себе видеть (и преувеличивать) только то, чем он заинтересован; реальность как таковая (константная реальность) в этом случае не беспокоит неопределенностью, риском и угрозой базовым потребностям. Поэтому ВР делает человека «богоподобным»: «Виртуальный психический мир — это мир невесомости психических образов» (Носов: 262). Когда же человек вынужден вернуться в «реал», то испытывает состояние, названное Носовым «эффектом гравитации»: «ощущение тяжести и неприятности нахождения в константной реальности после нахождения в гратуале» (Носов: 423).

Для виртуальной психологии анализ ВР является исследованием в первую очередь аддикций. Культурологические исследователи находят похожие эффекты в различных формах активности человека: состояние потока, избыточного научения, театральности и т.п. В исследовании Э.А. Соснина и Б.Н. Пойзнера (Соснин, Пойзнер 2002) дается максимально широкая палитра ВР. За скобками, повторюсь, всегда остается лишь ситуация, когда некая «особая реальность» вступает «аутогенной» и спонтанно-неконтролируемой (бред, галлюцинации и т.п.). С позиции же философского исследования теоретические данные виртуальной психологии важны в первую очередь из-за внимания к тому, что человек – существо, склонное к выходу за пределы константной реальности; он всегда допускал и допускает, что данная ему реальность – это не «все, что есть». Это может пониматься как движение в сторону трансцендентного, так и в отношении «расширения» действительности, и машина – самый привычный человеку медиатор изменения реальности, реализации ситуативно невозможного (например, поднимает неподвластные его усилиям грузы, заставляет течь воду против естественного течения и т.п.). Машины – непременные спутники онтического субъекта они позволяют этому субъекту преодолевать (расширять) имманентно данное.

ВР – один из многих способов «онтологического саботажа». Способность человека к созданию ВР характеризуется тем, что человек остается в общей для всех реальности, одновременно придавая ей свойство «недо-реальности» в локальной области своего сознания. На практике это осуществляется определенными действиями, и это действия с применением определенных объектов – они выступают медиаторами от реальности константной к реальности виртуальной. Эти медиаторы являются своего рода третьим членом между двумя модусами реальности, и, как правило, они остаются в тени многочисленных исследований природы и специфики ВР. Что выступает основным стимулом и контекстом данного исследования: далее будет предложен по необходимости избирательный анализ-очерк «машин виртуальности».

Машина как медиатор виртуальности

Потребность человека в виртуализации коррелирует с возможностями создавать такие машины, которые меняют свойства реальности для воспринимающего ее сознания. Так (и, возможно, только так) человек оказывается субъектом ВР. Акцентируя этот праксеологический момент, мы открываем еще один аспект внимания к виртуальной реальности: не только к характеру самой реальности, но и к активности ее субъекта.

Семантика «машины» связана с исходным смыслом «μηχανή»: это уловка / обманка, усиливающая природу человека. В самом греческом слове и в целом спектре коннотаций, связанных с ним, заключена характеристика амбивалентности машины: она может как помогать, так и обманываться этой «помощью».

Ключевым свойством машины, отличающим ее от немашинных (естественных) циклических процессов, является то, что машина – это система контроля: наблюдаемая, детерминированная, конечная, статическая и дискретная система планирования. Машина виртуальности (далее МВ) – это созданная человеком система с указанными параметрами. Ее функционал: воздействие на сознание человека с целью получения гратуальных переживаний. Отталкиваясь от выводов виртуальной психологии, можно сказать, что самым очевидным претендентом на роль МВ выступают алкоголь и наркотики, поэтому в первую очередь очертим особенности этой «машины».

Химическая МВ

Химическая МВ вторгается в физиологические процессы организма; дофаминовая стимуляция растормаживает области коры головного мозга, особенно префронтальной коры. Механизмы, отвечающие за это вторжение, описываются как рецепт (химическая формула) и являются предметом токсикологии. А в качестве функционала МВ мы должны говорить о том, что под воздействием этой «машины» контроль сознания над реальностью снижается, и образовавшийся избыток энергии вызывает ощущение некой переполненности жизнью. «Эффект бинокля» дарит уверенность, что все происходящие изменения относятся к самой реальности – которая при этом не оказывается «другой». С позиции психологии это проблема зависимости от химических стимуляторов. С позиции философии это проблема предельного отчуждения: когда машина паразитирует на бытовании человека; выступает скорее «обманкой», нежели «уловкой».

Нет необходимости описывать химическую МВ в качестве конкретных веществ и их модификаций – это явление, увы, распространенное в человеческой культуре как в синхронном, так и в даихронном измерении. В некотором смысле нам уже поздно бояться «восстания машин». Опоздал с предупреждениями даже С. Батлер, который еще в 1863 г. писал: «Машины тем не менее день ото дня завоевывают над нами преимущество; день ото дня мы становимся все больше от них зависимы; день

ото дня все больше людей оказываются связаны с ними узами, подобными рабству, все больше людей посвящают все свои силы развитию механической жизни. Развязка есть лишь вопрос времени...» (Батлер 2021: 99-100) Состояние «онтологической недостаточности» – рабство добровольное, поскольку «недореальность» и есть тот продукт, который человек надеется получить от МВ. При этом пребывание в химическом виртуале обходится организму очень дорого.

Эволюция МВ происходит в направлении более щадящего их воздействия, что особенно отчетливо проявляется в МВ, формирующейся в наши дни.

Компьютерная МВ

Компьютер обладает «двуслойным» механизмом: аппаратный и программный уровни. Аппаратный уровень при всей изобретательности инженеров ограничен возможностями имманентной реальности. Но программный уровень основан на математике, природа которой уникальна: она способна формировать устойчивые ментальные конструкции без того, чтобы опираться на законы природы и эмпирические закономерности; она сильна тем, что может описывать не только нашу реальность, но и *любую* внутренне непротиворечивую реальность. Математика есть способ «экстракции» гармонии, если понимать это слово ближе к его исходному значению (у Гомера): «скрепы», «гвозди», соединяющие части корабля.

Математическая гармония становится «машиной», если найден алгоритм, то есть конечная последовательность шагов решения какой-то задачи. В случае с компьютером система алгоритмов изначально была призвана восполнять ресурсы человеческого интеллекта, стать для нас «внешним мозгом» (со всеми известными оговорками по поводу уникальности и неповторимости человеческого мозга), что и позволило реализовывать с ним самые смелые эксперименты без повреждения мозга органического. Очень быстро появилась новая МВ с поистине удивительным размахом действия.

Само понятие ВР закрепилось в культуре после компьютерных проектов 60-х годов XX в., интегрирующих изображение, звук и движение ради «обмана чувств» человека. Но сегодня, как мы уже упоминали, тема заместительной, расширенной и т.п. реальности, конечно, может быть включена в тему МВ, но не на главных ролях. Гораздо ближе к нашей теме компьютерные технологии, включенные в повседневность, ставшие «внешним мозгом» на каждый день. Например, в качестве такой формы досуга, как компьютерные игры.

В компьютерных играх мы имеем дело с «дважды виртуализацией». Во-первых, следует учесть отмеченную еще Н. Луманом способность медиа формировать «удвоение реальности» (Луман 2005: 15). В случае с цифровыми медиа речь может идти не просто об эффекте дублирования обычной реальности, но и о создании самых вдохновляющих «других реальностей», переселиться в которые можно даже коллективом (многопользовательские

режимы). Во-вторых, важно экзистенциальное измерение компьютерных игр. Геймплей воспроизводит суть жизненного процесса: квесты и миссии как жизненные затруднения; рост и потеря ресурсов, главный из которых – «здоровье» – существенно влияет на «долгожительство». Законченная сессия и проигрыш – это не просто «game over», а «you died». Но при этом количество игровых сессий не ограничено, и это свойство игровой реальности делает ее реальностью с усеченными свойствами, точнее с одним, но главным исключением – необратимости смерти.

Экзистенциально-онтологический потенциал компьютерных игр «обнажился» вместе с оглушительным коммерческим успехом гиперказуальных игр⁴. Именно этот «каркас» геймплея т.н. коммерческих игр гейм-дизайнер Н. Дыбовский называет «конфликтом ножа и масла»⁵: когда под маской бодрящей изменчивости кроется только усыпляющая стабильность. Мозгу обеспечен высокий энергетически-дофаминовый «бонус» и, в силу этого, психологическая притягательность ВР (реализуется «эффект бинокля»).

Может показаться, что тема компьютерных игр исчерпывает тему компьютерной МВ. Однако пристрастие к виртуализации реальности посредством компьютера имеет более тонкий и массовый эффект, когда мы говорим о неигровой ситуации.

Предначтанную компьютеру судьбу продвинутого калькулятора с функцией игровой приставки изменила парадигма открытой информационной среды: сеть Интернет (Трахтенберг 2004). Речь идет уже не об отдельных машинах, а о единой, распределенной по всему миру, машине. Она является системой многоуровневой архитектуры⁶. Мы подключены к сети постоянно (не каждый из нас, а в среднем), а значит, эта машина работает всегда. Новости, знаниявые ресурсы, визуальный контент – все это формирует у современных людей представление о реальности. Именно такая машина является базой для современного тренда ИИ: нейросетей. Эта новизна ИИ – уже *неклассическая машина*. В работе, посвященной онтологии машины (Оболкина 2023), автор обосновывает необходимость и эвристическую значимость введения этого концепта, здесь же подчеркнем только основное для нашей темы. А именно: неклассическая машина делает хаос элементом собственного механизма. В данном случае хаос – это человеческий контент Интернета. Но то, как неклассическая машина работает с хаосом, позволяет осуществляться новой ВР: эта реальность характеризуется тривиальностью, возведенной в степень.

⁴ В этих очень простых играх с интуитивно понятной механикой человек погружается в выполнение некой задачи, повторяя простые действия (например, собрать в ряд три шарика одного цвета).

⁵ Дыбовский Н. На пороге костяного дома : докл., прочитанный Н. Дыбовским на Конференции разработчиков игр в 2005 г., 07.10.2012 / расшифр. Андрея Муждабы. URL: <http://gamestudies.ru/post/228> (дата обращения: 09.02.2024).

⁶ *Open Systems Interconnection model* (OSI model) выступает первой стандартной моделью в этой области.

Нейросети изменяют прежнюю поисковую практику в Интернете: теперь выбор из существующих ответов осуществляет сама нейросеть. Алгоритмы ИИ⁷ обрабатывают вероятности слов, предложений, фраз и т.д. Важно, что речь идет о вероятности принципиально в трактовке *нормального статистического распределения*, а значит, хаос человеческого контента перестает быть, по сути, «истинным» хаосом. Б. Мандельбро, исследуя возможности математического аппарата для работы с хаосом, отделяет «дикий случай» от нормального статистического распределения, называя последний «одомашненной случайностью» (Мандельброт 2004). Поэтому элементом механизма нейросети выступает хаос в категориях среднестатистического распределения. На практике это означает: на любой запрос нейросеть выдаст ответ, критерием правильности которого выступает соответствие максимально вероятному решению. Можно допустить возможность выстраивать ИИ на других принципах, но сегодня это основное инженерное решение.

Нейросеть устроена таким образом, что сгенерированный ответ сам становится контентом и вносит свою лепту в распределение весов⁸. Обучение нейросети – это итеративная процедура с кольцевым эффектом. Сгенерированное сегодня (и одной версией модели) становится корпусом для обучения нейросети завтра (последующих версий). «Усредненный» облик реальности в любом ее локусе становится единственно возможным ее образом, формируемый современным ИИ.

Задолго до широкого развития нейросетей С.С. Хоружий говорил о том, что компьютерные технологии приведут «...к появлению типа homo virtualis, который стремится замкнуться в горизонте виртуальной реальности, с трудом его покидает и вырабатывает специфические “виртуалистские” стереотипы поведения и деятельности. В большой мере они связаны с тем, что виртуальный мир не создает своих форм и вынужденно ограничивается манипулированием с готовыми формами, их всевозможным дроблением и комбинированием»⁹. Мыслитель пророчески отметил специфику нового виртуала: содержанием этой ВР будут много раз перетасованные, но одни и те же (в силу их максимального вероятностного веса) элементы. Мы оказываемся в некой онтологической «капсуле», созданной бесконечной итерацией среднестатистических решений.

Причем эта «усредненность» приобретает все более прицельный характер: рекомендованный нейросетью контент может выстраивать «капсулу реальности» для индивидуального человека. Таргетинг использует механизм, важной частью которого выступает когнитивный эффект пред-

⁷ Речь об LLM-моделях – это языковые модели, обрабатывающие и генерирующие относительно большие тексты по запросу пользователей.

⁸ Система числовых значений, регулирующая выбор искусственной нейронной сетью той или иной связи между нейронами.

⁹ Хоружий С. 1997. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности. URL: <https://opentextnn.ru/man/sergej-horuzhij-rod-ili-nedorod-zametki-k-ontologii-virtualnosti/> (дата обращения: 09.05.2024).

взятости подтверждения (confirmation bias): человек склонен искать только ту информацию (или музыку, образы и т.п.), которая заведомо принимается им. Благодаря огромной базе данных и скорости ее обработки нейросеть отбирает и поставляет заведомо принимаемый человеком контент намного успешнее самого человека. Создается «кокон комфорта», он же VR. Это состояние виртуала не несет таких эффектов, которые связаны с прямым разрушением клеток мозга, но «онтологическая недостаточность» оказывается даже более выраженной. Примером может являться феномен блогинга, особенно т.н. Lifestyle. Человек не просто «придумывает» некий образ себя и своего окружения, щедро делясь им с подписчиками. Это его собственный «эффект бинокля», его способность не замечать реальность помимо этого перманентно осуществляемого им образа. Но его VR часто становится и коллективной: один человек создает из своей жизни VR, а другие (подписчики) к ней подключаются. Если соотнести это с действием химической МВ, это было бы ситуацией, когда алкоголик мог бы поделиться гратуальными переживания опьянения, просто рассказывая о них. То есть «онтологическая недостаточность» становится еще и заразной благодаря техническим возможностям новой МВ.

Стоит упомянуть о еще одной опасности создаваемой этой машиной VR. Все, что говорилось выше о нейросетях, предполагало «идеальное воплощение» неклассической машины. Но в реальной практике самостоятельность нейросети очень условна. Нейросеть всегда под контролем инженеров: во-первых, ее могут специально сломать умелые пользователи (например, масштабируя какой-либо контент, чтобы он приобрел максимальные веса). Во-вторых, инженерами осуществляются прямые корректировки контента. Помимо машины (алгоритмов) над отбором ответов, изображений и т.п. трудится большое количество людей. Это ассессоры – оценщики информации, как правило, нанятые в странах с низкой оплатой труда. По выданным им методичкам они вручную корректируют результаты поиска. То есть определенный стратегический нарратив, помноженный на возможности компьютерной МВ, означает «ручное управление» содержанием нашей VR. Это далеко не все сложности, возникающие с компьютерной МВ, но главной проблемой выступает уже обозначенная нами тема: жизнь человека оказывается фактором бытия машины.

Обратим внимание и на некую «машинность» поведения человека в момент включения машины – то есть входа в состояние виртуала. В отношении компьютерной МВ это не просто просматривание статьи, изображения и т.п., а скроллинг ленты, задающий высокий ритм смены контента, поставляемого алгоритмами. Можно почти услышать характерный звук запуска мотора в момент соединения нашего сознания и МВ... И вот уже человек получает от ИИ образ реальности, а ИИ – необходимое обновление корпуса для обучения в виде реакций и просмотров; таргетинг подбирает индивидуально ориентированные данные и обновляет личный «кокон» реальности. В котором можно жить, и не только можно, но и хочется – именно в этом заключается эффект пристрастия. Включается способность устойчиво игнорировать какие-то

черты и области константной реальности. Подчеркну: МВ – это тема не столько аддикции, сколько «сна сознания». Речь о вероятностном прогнозировании, которое выступает важнейшим элементом восприятия реальности и основным функционалом МВ. Движение по неким вероятностным «направляющим» оставляет наше сознание (и мозг) в режиме экономии ресурсов, своего рода сна.

Но было бы слишком простым решением назвать эти процессы чистым злом и призвать людей «проснуться». Как минимум потому, что тем самым мы лишились бы значительной части культуры. Обратим внимание на еще одну МВ – на сей раз музыкальную. Подчеркну, что рассмотрение музыкальной культуры в заданном контексте не является интеллектуальной провокацией. Важно сместиться в сторону от пейоративного настроения по отношению к МВ, чтобы позволить себе по возможности беспристрастный взгляд.

Музыкальная МВ

Во все эпохи и во всех музыкальных традициях подчеркивалось влияние музыки на сознание человека. Но существует музыкальная система, обладающая характеристиками «машинности» и потому вызывающая некий принципиально *гарантированный* эффект – как раз основанный на функционале вероятностного прогнозирования. Речь о тональной музыке. Она является продуктом европейской культуры, ее появление относят к XIV–XV вв., становление – к XVI–XVII вв., а «господство» заканчивается к XX в., что, впрочем, не означает ее депопуляризации.

Несмотря на то что тоническая система кажется нам (европейцам) преобладающей, она все-таки является локальным образованием в огромном пространстве более ранней европейской профессиональной и народной музыки, а также всей неевропейской музыкальной традиции – того, что получило определение музыки модальной. (Добавим, однако, что по мере влияния европейской культуры происходило «перерождение» в тональную систему и неевропейской музыки.)

Термин «тональность» однозначно не определен, и в нашу задачу не входит это исправлять. Подчеркнем лишь то, что тональность – это иерархическая связь звуков различных высот, централизованных т.н. тоническим трезвучием. «Центральность» этого трезвучия означает, что гармоническая система лада (мажора или минора) характеризуется отчетливо и постоянно ощущаемым тяготением к определенным звукам. «Благодаря мощному тяготению к центру системы гармоническая тональность как бы вобрала в себя прочие лады в качестве ступеней, “внутриладов”» (Асафьев 1963: 346). Поэтому тоническая система имеет черты «алгебраичности»: можно транспонировать музыкальное произведение, начав его с любого другого звука – так же, как сохраняется алгебраическая формула при подставлении различных чисел.

В определенном смысле именно тональная гармония ближе всего к исходному смыслу понятия «гармония»: «скрепы», «гвозди» какого-то сооружения. Тональность – это архитектоника мира, основанного на опор-

ной функции тонического трезвучия. Оно диктует базовый паттерн развития музыкальной ткани с обязательным завершением на определенном звуке – и это завершение чувствуется «заранее», тогда как в модальной системе опорным звуком будет просто тот, на котором остановится или задержится мелодия. Поэтому модальная музыка для непривычного к ней европейского слуха ощущается даже если приятным, но неорганизованным образованием.

Г. Орлов, внимательно исследующий восприятие модальной и тональной систем, подчеркивает, что это «две совершенно разные установки и плоскости восприятия: одна из них заключается в следовании течению звукового процесса; другая в схватывании и удерживании памятью его структур и структурных отношений. Они не могут соотноситься как высшая и низшая, потому что каждая опирается на особую настройку ума, подготовку и навыки» (Орлов 1992: 54). Поэтому стоит отметить ключевое различие между *функциональной конструктивностью* тональной системы и *выстраиванием* музыки, например, в восточной классической традиции. В частности, китайская классическая музыка – это сложная система расчетов того, какой тон, в каком месте и как должен прозвучать, чтобы сформировать у слушателя определенную настрой. Индийская рага – еще один показательный пример. Существуют несколько формул, в которых учтены связь с временем года, днем и временем исполнения; полом, возрастом, телосложением, знаком зодиака исполнителя и т.д. Каждая рага призвана создать подходящее к конкретному моменту и месту состояние слушателя. Казалось бы, вот она – музыкальная машина, воздействующая на сознание. А значит, это и есть претендент на статус МВ. Но модальная музыка тщательно и тонко настраивает *каждый момент* восприятия. Тональная система совершает нечто иное: благодаря функционалу тяготения она «пробрасывает» восприятие чуть вперед собственно звучания. Положительный вероятностный прогноз фундирует восприятие условно неожиданного развития музыкального узора.

Эти черты тональной музыки особенно отчетливо проявились в феномене поп-музыки. Правильнее даже сказать, что феномен поп-музыки стал возможен благодаря этому функционалу тональной системы (это процесс, отчасти идентичный выдвиганию на первый план гиперказуальных игр среди всего многообразия компьютерных игр). История появления этого сектора музыкального искусства также является процессом упрощения. Изначально довольно сложная профессиональная тональная музыка соединялась с более простыми традициями музыки народной, превратившись сначала в городскую песню и далее проложив «русло» популярной музыки отдельно от музыки, которую стали называть «классической». Упрощение шло по пути «обнажения» системы тональной функциональности (когда музыкальная композиция представляет собой квинтэссенцию чередования базовых аккордов I, IV, V и VI ступеней). Добавим к этому простую песенную структуру: восприятие предугадывает, когда случится повторение того или иного мотива. А также особое ритмическое сопровождение, резонирующее с биологическим ритмом (повторяющийся акцент ударных

на сильной доле). Это основа музыки, к которой массово развивается при- страстие. Речь идет как о самых тривиальных, так и о довольно изощренных композициях – у каждого человека своя потребность в мере неожиданных моментов в этом базовом пространстве предсказуемости. Но «обнаженная» в поп-музыке тональная функциональность работает так, что мы надеваем наушники, включаем музыку нон-стоп, и у повседневности появляется – можно сказать даже *включается* – красочность.

Много говорится о «заразности» музыкальных поп-композиций – этот угол зрения был задан мемометикой и конкретно концепцией медиавирусов Д. Рашкоффа. Но мы подчеркнем: у модальной композиции практически нет шанса стать мемом, тогда как в системе тональности мотивы преобразуются в мемы с завидной частотой. Потому что его «фиксация» в сознании происходит благодаря тональной гармонии (а не просто узнаваемости мотива).

Конечно, всякая музыка по определению есть область воздействия на сознание – вплоть до трансового (что как раз относится к раге). Но состояние виртуала – это не транс. Это не погружение внутрь себя, а, наоборот, обострение восприятия окружающей действительности, ощущение «проясненного» видения; человек не расслаблен, а активен. Яркость реальности усиливается – как цветов грусти, так и радости; как апатии, так и воодушевления. Главное, чтобы случился резонанс с личными предпочтениями слушателя, а дальше слушатель оказывается погружен в состояние легкого виртуала. А когда музыка заканчивается, он испытывает пусть краткое, но состояние описанного Носовым ингратуала – ощущение возвращения в поле гравитации. (В этом отношении можно вспомнить прозрение Ф. Ницше, который на заре своего творчества был под сильным влиянием музыкального искусства, в первую очередь творчества Р. Вагнера. Оставаясь всю жизнь очень музыкальным человеком, он тем не менее говорил о европейской музыке как о наркотике.)

Почему состояние «мне нравится» в ситуации вовсе не предосудительной активности (прослушивание музыки) имеет шанс стать состоянием виртуала – и потому мы говорим о музыкальной МВ?

Тональная музыка – это нейроситуация, которая уже описывалась нами в случае с химической и компьютерной МВ: мозг «отдыхает» в состоянии высокого уровня активности. Вероятностное прогнозирование развивается в контурах положительной обратной связи. На наше восприятие реальности как бы наложена некая оптика «могущества»: мы наконец располагаем реальностью, а не она нами. Этот контроль (точнее, ощущение контроля) тем выше, чем отчетливее проявлен в музыкальной ткани базовый «алгоритм» (тоника – субдоминанта – доминанта). Что и подтверждает научный анализ восприятия музыки: нейроисследования говорят об аналогии восприятия тонической музыки и действий уже описанных нами больших языковых моделей (LLM), работающих по принципу вероятностного прогнозирования.

То, что удовольствие от «западной музыки» связано с пропорцией ожидаемого и неожиданного в мелодическом и гармоническом конту-

ре, является общим местом в исследованиях музыки (см., напр.: Болл 2021). Намного более редким случаем выступает анализ нейроактивности во время прослушивания музыки разных культур – например, исследования Tatsuya Daikoku. В одном из них (Daikoku, Yumoto 2020) дается сравнение работы мозга при прослушивании музыки западной и классической японской (гагаку), причем с точки зрения формирования мозгом вероятностных прогнозов. Пока рано утверждать, что науке известны нейрофизиологические основания восприятия модальной и тональной музыки, но уже существуют эмпирические подтверждения того, что восприятие «колебаний» неопределенности у музыкантов, воспитанных на модальной традиции, и музыкантов, воспитанных в преимущественно тональной традиции, различаются. При этом исследование Tatsuya Daikoku вовсе не упрощает картину. Показано, что существуют «страты» неопределенности. На одном уровне важен весь индивидуальный опыт прослушивания музыки и некоторые сложившиеся паттерны в нем, а на другом – опыт сиюминутный. Локальное предсказание тона зависит от самого музыкального произведения, но как таковое восприятие неопределенности тона зависит от того, с какими типами музыки слушатель сталкивался в своей жизни.

Отдельно следует отметить, что эти исследования опираются на относительно новую концепцию работы мозга, наиболее полно представленную А. Кларком (Clark 2015). Кларк настаивает, что работа мозга является не выстраиванием прецизионной картины реальности (внутренней, т.е. состояния организма, и внешней, т.е. окружающей среды), а перманентной работой с неопределенностью. Мозг активизируется и, соответственно, тратит энергию только в моменты ошибок вероятностного (приблизительного, в общих чертах) прогноза. Что закономерно происходит гораздо чаще при столкновении человека с реальностью, нежели в состоянии ВР.

Анализ музыки в контексте темы МВ не должен восприниматься как некое «разоблачение» столь важной части культуры. Подобное было бы невозможным уже потому, что сами создатели новой гармонической системы были не только осведомлены о новых эффектах наслаждения, но и активно с ними работали. Композиторы XVII–XVIII вв. развивали метод целенаправленного «возбуждения страстей» посредством как раз ожидаемых эффектов восприятия. Арсенал так называемых «фигур» (музыкальных мотивов) был обширен, особенной популярностью пользовались, например, мелодические «фигура вздоха» (*suspiratio*) и «фигура скорби» (*pathos*). Существовало отчетливое понимание того, как следует вводить небольшие отклонения от ладотональности, чтобы создавать эмоциональное напряжение. Это буквально *технологии*, которыми музыканты пользовались и которые активно развивали. «Пользуясь накопленными средствами и изобретая новые, композиторы начали “строить миры”» (Орлов 1992: 373). Из этих миров слушатель выбирает те, в которых ему нравится обитать, так как они начали воспроизводиться снова и снова благодаря сформировавшейся системе строгой нотации. А с возникновением медиа в эти миры можно практически переселиться.

Стоит отметить также, что именно тональная музыка – это первая массовая МВ. Химические МВ сопровождают человечество на протяжении всего существования и развиваются вместе с ним, но для массовой виртуализации эта машина использовалась очень ограниченно (в пределах некоторых культов). Массовость музыкальной МВ иного рода: это машина, к которой «подключаются» не только индивидуально, но и всем социумом. Многие культурологи напрямую связывают уникальность цивилизации европейского модерна с утверждением тональной музыки. Думается, это слишком сильное обобщение, но вряд ли случайно, что многие ключевые философы Нового времени создавали трактаты о музыке, ратуя за новую – тональную – музыкальную систему (см.: Глядешкина 2012). Или то обстоятельство, что «войну» прежней европейской музыкальной традиции (модальной полифонии) объявили «флорентийские камераты», лидером которых было семейство Галилеев. Винченцо Галилей является важной фигурой в теории музыки, его трактат «Диалог о старинной и современной музыке» (1581) явился ключевой вехой в утверждении новой музыкальной традиции. В свою очередь, его сын Галилео явился одним из основоположников экспериментально-математического естествознания, первым начав анализировать идеализированные объекты типа маятника без трения («маятник Галилея»). Идеализированные объекты науки образуются тогда, когда возникает способность воспринимать какую-то часть действительности, изолированной от «шумов и помех», и в этом смысле науку Нового времени можно интерпретировать в терминах ВР: «эффект бинокля» достигается путем элиминации некоторых свойств реальности.

В свою очередь, исследователи, ратующие за «отмену модерна», уделяют большое внимание критике тональной музыки. Подчеркну, что оппозиция выстраивается не в духе «классика» / «современная музыка», поскольку и джаз, и появившаяся на его основе рок-музыка не являются оппозицией тональной музыке (даже с учетом роли пентатоники). Настоящее противостояние модерну ведется в рамках атональной музыки. Например, «атональный философ» Т. Адорно настаивает, что цель музыки – «глубоко раскрепощать», но тональная музыка «закрепощает». Адорно не одинок в своей борьбе с тональностью. Можно упомянуть и Д. Зерзана, который напрямую связывает анархические политические смыслы и атональные принципы музыки (Зерзан 2007). Этот список можно продолжить, но хотелось бы подчеркнуть: при всех эвристических интуициях социологов музыки тема музыкальной МВ соприкасается с ними минимально. Мы говорим в первую очередь о когнитивных инструментах, а не о власти и подавлении. Тем более что именно тональная музыка позволяет нам говорить о МВ в контексте важных когнитивных приобретений культуры.

Невозможно утверждать, что все развитие западной культуры в том, а не ином направлении возникает из-за музыки. Но именно в музыке массово «прокачивается» способ осуществления «недореальности»: музыкальная МВ реализует компетенцию виртуализации реальности, умение делать действительность «недореальностью» и тем самым включать проективное

мироощущение, жить всепоглощающей утопией (см. о важности утопии в социальном миростроительстве: Мартыанов 2010).

Умение жить в некоем образе реальности, а не в самой реальности – дело техники. В том числе музыкальной. Способность игнорировать реальное в пользу виртуального позволила европейской цивилизации реализовывать удивительные достижения. Но не менее впечатляющей является и та цена, которую мир заплатил за способность и потребность одного из своих элементов пребывать в гратуале. Совершенно неслучайно борьба с модерном (а в нашем контексте можно сказать: с *состоянием* модерна как состоянием виртуала) ведется в терминах критики машины: Ж. Делез и Ф. Гваттари в «Анти-Эдипе» (и некоторых других произведениях) описывают реальность как пространство работающих машин, производящих только собственное существование. Однако возникает подозрение, что это проницательное наблюдение философов говорит все-таки не о реальности как таковой. Скорее это озвученное прозрение, подобное прозрению алкоголика – когда человек чувствует, что его жизнью живет химическая машина. Отсюда озвучиваемое философами состояние одновременно капитуляции и бунта: «В каком-то смысле было бы лучше, если бы ничего не работало, ничто не функционировало. Не быть рожденным, выйти из колеса рождений, без рта для сосания, без ануса для испражнения. Окажутся ли машины настолько разболтанными, а их детали настолько разъединенными, чтобы вернуть нас в ничто?» (Делез, Гваттари 2007: 21).

Мы не будем погружаться в тему «конца модерна» или ее интерпретации в современной философии. Для нашей темы гораздо важнее подчеркнуть: человеческая цивилизация породила и будет порождать МВ. Нам следует научиться их видеть там, где о машине говорить не принято – в этом можно видеть заслугу философии машинизма. Но не стоит выстраивать на этом наблюдении онтологический фатум. Потому что та же тональная музыка может продемонстрировать, как человек пользуется этой МВ, не становясь ее «винтиком».

Виртуал и виртус

Последний наш тезис заключается в том, что само существование МВ – это не очередной приговор человечеству. Мы уже говорили, что природа человека связана с «онтологическим саботажем». Это именно то, что порождает в том числе нашу склонность к виртуализации реальности. Вспомним и базовый смысл «машины»: это уловка, усиливающая природу человека. МВ имеет дело с сознанием, поэтому может усиливать нашу ментальную природу.

Стоит снова всмотреться в категорию «виртуальное», но при этом отделив смысл «virtual» и «virtuelle» от древнеримского «virtus». Что требует корректировки устоявшейся синонимии «virtus» и «arete». Римский смысл «виртуса» – не добродетель как таковая, а добродетель воина. Речь о состоянии особого рода агона: когда человек подчиняет своей воле саму реальность. (Н. Макиавелли, много рассуждающий в своих произведениях

о борьбе с фортуной, активно использовал категорию *virtu* с теми же коннотациями, что и древнеримские авторы.)

Интересно, что концепция виртуальной психологии Носова содержит обстоятельное описание экспериментов, обосновывающих феномен виртуса: это по преимуществу игровые ситуации. При этом исследователь не проводит какого-то различия в общем контексте виртуализации; не упоминает и само слово «*virtus*». Однако мы будем настаивать на необходимости вербального и понятийного разграничения, поскольку оно важно с позиции *практики* осуществления ВР: состояние *виртуала* предполагает захваченность сознания человека МВ, а состояние *виртуса* – это использование МВ для расширения собственных возможностей.

Чтобы укрепить эту диспозицию, требуется учесть средний термин аристотелевской триады – энергию. Энергия как способность быть «в-работе», «в-деле» существует только в моменте; это не то, что можно запасти. В аристотелевской онтологии энергия – это состояние быть-в-работе самоосуществления сущности. Если же речь идет о ВР, то энергия связана с «бонусом» от состояния «недореальности» – которому можно подчиниться или использовать. Энергия – это ответственность. Она заставит в любом случае «быть-в-работе» – самосозидания или саморазрушения.

Виртус требует агона, и состязание должно случиться именно с реальностью. Если этого состязания не может быть в принципе или человек его избегает, никакой работы по созиданию нового не происходит. Человек лишь дистанцируется от константной реальности состоянием «*как бы*» победы над реальностью. Тогда как виртус – это способность превращать реальность в пространство своей собственной игры. Именно эту доблесть как высшую добродетель ценили древние римляне, хорошо знакомые с неуловимыми факторами победы. Юлий Цезарь не считал нужным наказывать порочных воинов (укравших деньги своих соратников), поскольку они, как он указывает, «обладают великим виртусом» (McDonnell 2006: 8). Сигер Брабантский называл разум виртусом человека (Сигер Брабантский 1969: 819), то есть человек обладает мощью вступать с реальностью в особые отношения, недоступные, к примеру, животным. Это способность к виртуализации реальности, но не в смысле ее фиктивности, а в смысле плюрипотентности. «Машины виртуса», согласно этой логике, позволяют осуществлять ситуацию «всевозможной реальности». Поэтому следующий вопрос: каким образом МВ могут быть машинами виртуса? И все ли МВ могут быть таковыми?

Истории известны попытки превратить химическую МВ в машину виртуса. Примером может выступать отчасти интересная, но по большей части одиозная деятельность Т. Лири. Он приводит множество доводов в пользу того, что наркотики расширяют сознание (Лири 2001). Сам Лири ратует за их использование для производства религиозных откровений и недоумевает, почему ортодоксальная часть религиозного дискурса не спешит воспользоваться этой возможностью. Основной спор в отношении такого «апгрейда» сознания ведется в отношении его возможности и этической допустимости. Но с позиции внимания

к праксису виртуализации реальности стоит подчеркнуть: даже если подобная химическая «машина» возможна, она рано или поздно будет использоваться не как машина *виртуса*, а как машина *виртуальности*. То есть рано или поздно приоритет получит состояние гратуала, а не искомый «апгрейд» (как к нему ни относиться). Это связано, во-первых, с радикальной эффективностью химической МВ – она не оставляет человеку шанса просто использовать эту «машину» в качестве инструмента, просто изымать избыток энергии в пользу собственных задач. Эта «машина» осуществляет свое бытование за счет физиологии человека. Во-вторых, даже если в момент приема химических стимуляторов повышается какой-то когнитивный потенциал человека, он сохраняется только в момент работы МВ. После выхода из гратуала вместе с разрушенными грубым вмешательством клетками мозга теряется и обретенная способность. Это факторы, работающие на перспективу расширения влияния самой химической МВ, но не расширения сознания.

Тональная музыка (описываемая нами как МВ) также воздействует на мозг – что и показывают нейроисследования. Но это воздействие куда более щадящее. А потому эта система позволяет создавать такие произведения, восприятие которых является сочетанием наслаждения и навыка: удовольствие возникает только после того, как усилие слушания привело к появлению некоторой компетенции; когда человек начинает *понимать* классическую музыку. Невозможно провести отчетливую грань в секторе профессиональной классической музыки между «легкой» и «трудной», тем более что мы склонны рассматривать музыкальный текст в категориях «нравится» / «не нравится», а не «трудно» / «не трудно». Но пример с музыкой И.С. Баха может быть очень показательным.

Историки музыки не единожды отмечали, насколько разная судьба у двух музыкальных талантов-современников: Г.Ф. Генделя и И.С. Баха. При всем стилистическом сходстве музыки Генделя и Баха первая сразу завоевала популярность, тогда как композиторское творчество Баха очень долго не ценилось (он воспринимался в первую очередь прекрасным педагогом). Современники говорили о степени сложности для слушания: произведения Баха воспринимались переусложненными и «сухими», тогда как Гендель «успокаивал слух». Сегодня любители и профессионалы в один голос говорят о том, что восприятие произведений Баха действительно связано не с чистым наслаждением, а с особого рода работой сознания. Научаясь «слушать Баха», человек формирует навык слежения одновременно за несколькими независимыми голосами – и тогда возникает наслаждение его музыкой. В современных нейроисследованиях подобная способность контроля за «распараллеленными данными» называется «многопоточковой парадигмой». И совершенно неслучайно, что анализ «интуитивно понятного способа объединения параллельных, хотя и не полностью независимых потоков информации в рамках целостного восприятия или гештальта» опирается на анализ полифонической музыки (см.: Treder et al. 2014: 11). Навык восприятия полифонии рассматривается в качестве апгрейда интеллектуальных систем (даже без кавычек).

Важно поставить более животрепещущий для современности вопрос: может ли компьютерная МВ выступать машиной виртуса? Тем более что она гораздо безопаснее химической и при этом не является уделом небольшого количества любителей классики.

Выше мы говорили о компьютерных играх в качестве МВ. Благодаря цифровой образности компьютерная игра может выступать пространством «искусственной реальности», в том числе самой «странной реальности». В этой реальности сознание игрока по-прежнему поставлено перед задачей «выживать». И если игровая реальность обладает чертами *имманентно невозможной реальности* (например, являясь пространством четырех измерений¹⁰), то, чтобы суметь как-то в ней действовать, сознанию требуется вырабатывать условия *понятности* этой реальности. Это серьезный труд, предпринятый с целью наслаждения – в этом можно усмотреть сходство между прохождением такой игры и прослушиванием музыки Баха. Поэтому мы утверждаем: компьютерная игра может являться машиной виртуса. И такие игры существуют; развивается и направление гейм-дизайна, противопоставляющее свои разработки коммерческому сектору КИ (см. об этом: Оболкина 2022).

В отношении же МВ, создающей «кокон реальности» благодаря современному модусу ИИ, пока еще рано говорить о наличии подобных разработок. На данный момент мы находимся еще в состоянии «знакомства» с этой МВ. Но рассуждать о перспективах появления на ее основе машины виртуса можно и нужно.

Выше мы говорили, что компьютерная МВ активно способствует формированию «кокона» нашей личной ВР. Наша повседневность «капсулирована» в пространстве одних и тех же интересов, решениях, эстетическом контексте и т.п. Но, если отнестись к этому обстоятельству творчески, ИИ может подарить нам уникальный инструмент рефлексии нашего «базового среднего» (социума или каждого из нас). Эта МВ делает наше среднестатистическое видимым – достаточно проанализировать результат работы таргетинга или просто собственную новостную ленту. В нашей воле остается то, как распорядиться результатом этой рефлексии. Можно допустить, что полученные представления окажутся тем, от чего имеет смысл отталкиваться в собственном развитии и поиске новых решений для культуры. Это будет означать труд превращения МВ в один из инструментов формирования алертности – готовности к действию в условиях всегда неопределенной константной реальности.

Заключение

Разговор о реальном и виртуальном с позиции философского исследования не может быть борьбой нарративов о том, какова действительность

¹⁰ См., напр.: Miegakure 2016 – Miegakure. Как проходить сквозь стены используя 4-е измерение? URL: https://yandex.ru/video/preview?text=Miegakure%20обзор&path=wizard&parent-reqid=1596603720874388-1167219774177253904700283-production-app-host-sas-web-yp-155&wiz_type=vital&filmId=10796950891420962746 (дата обращения: 09.05.2024).

«на самом деле»; что существует, а что только мнится. В данной работе автор исходил из установки, что склонность к ВР – это не зло, появившееся вдруг и захватившее человека современности, это всегда выбор субъекта подобной активности. Поэтому в работе в первую очередь был предпринят анализ категории «виртуальная реальность». Делается вывод о том, что активно проявившаяся в философии постмодерна девиация смысла «виртуальности» в сторону «симулятивности» ситуативно возможна, но по преимуществу вредна: она исключает рассмотрение виртуальной реальности как такого феномена, который работает на усиление онтологической alertности человека. Именно поэтому, развивая анализ ВР в русле классического понимания, автор делает акцент на активности онтологического / онтического субъекта. И далее анализирует эволюцию *средств*, которыми человек достигает виртуализации реальности. Для этого в работе вводится концепт «машины виртуальности» – это инструмент анализа медиации от реальности константной к реальности виртуальной. Этот концепт позволяет понимать виртуализацию реальности в качестве экзистенциальной потребности человека и анализировать многообразие найденных им практических решений в этом направлении. Целью работы было показать, насколько важно видеть в повседневности собственного бытования и в существовании социума особого рода «машины», работающие на виртуализацию реальности.

В данной работе были проанализированы химическая, компьютерная и музыкальная МВ с точки зрения их функционала, а также опасностей, связанных с их использованием. Показано, что характер этих негативных моментов связан с радикальным отчуждением: когда бытование человека оказывается подчинено бытованию машины. Автор не считает данные системы исключительными «машинами виртуальности», но выбирает их для анализа в силу их репрезентативности.

Знание опасностей, исходящих от «машин виртуальности», однако, не должно быть чревато фатализмом и демонизацией этих медиаторов. Поэтому в данном исследовании были показаны условия, при которых «машина виртуальности» оказывается «машиной виртуса», то есть машиной в истинном смысле этого слова: «уловкой», усиливающей природу человека, а не «обманкой», ставящей человека в условия поражения и отчуждения.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

- Асафьев Б.В. 1963. Музыкальная форма как процесс. Ленинград : Музгиз. 379 с.
- Батлер С. 2021. Дарвин среди машин // Неприкосновенный запас. № 2 (136). С. 95–100.
- Болл Ф. 2021. Музыкальный инстинкт. Почему мы любим музыку. Москва : Эксмо. 488 с.
- Глядешкина З.И. 2012. Модальность и тональность во французской музыкальной теории и практике позднего Ренессанса и раннего барокко : автореф. дис. д-ра искусствоведения / Московский государственный институт музыки. Москва. 49 с.
- Делез Ж., Гваттари Ф. 2007. Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения. Екатеринбург : У-Фактория. 672 с.

- Зерзан Д. 2007. Первобытный человек будущего. Москва : Гилея. 224 с.
- Лири Т. 2001. Семь языков бога. Киев : Яиус ; Москва : Пересвет. 224 с.
- Луман Н. 2005. Реальность массмедиа. Москва : Праксис. 256 с.
- Мандельброт Б. 2004. Фракталы, случай и финансы. Москва ; Ижевск : НИЦ «Регулярная и хаотическая динамика». 256 с.
- Мартьянов В.С. 2010. Политический проект Модерна. От мирозкономики к мирополитике: стратегия России в глобализирующемся мире. Москва : Рос. полит. энцикл. (РОССПЭН). 367 с.
- Метцингер Т. 2017. Наука о мозге и миф о своем Я. Тоннель эго. Москва : АСТ. 437 с.
- Николай Кузанский. 1980. Сочинения. В 2 т. Т. 2. Москва : Мысль. 471 с.
- Носов Н.А. 2000. Виртуальная психология. Москва : Агаф. 432 с.
- Оболкина С.В. 2022. Геймдизайн и онтология невозможного // Праксема. Проблемы визуальной семиотики. № 3 (33). С. 39–52. DOI 10.23951/2312-7899-2022-3-39-52
- Оболкина С.В. 2023. Онтология машины. Блеск и нищета машинизма // Антиномии. Т. 23, вып. 3. С. 20–41. DOI 10.17506/26867206_2023_23_3_20
- Орлов Г. 1992. Древо музыки. Вашингтон ; Санкт-Петербург : Н.А. Frager & Co : Совет. композитор. 403 с.
- Сигер Брабантский. 1969. Questiones de anima intellectiva // Антология мировой философии : в 4 т. / ред.-сост. В. В. Соколов. Москва : Мысль. Т. 1, ч. 2. С. 812–823.
- Соснин Э.А., Пойзнер Б.Н. 2002. Социальная виртуалистика: принципы, задачи и примеры : Прилож. к «Рабочей книге по социальному конструированию. Ч. 2». Томск : Изд-во Томск. ун-та. 118 с.
- Трахтенберг А.Д. 2004. Информационная революция и информационный раскол: что происходит в России // Научный ежегодник Института философии и права Уральского отделения РАН. № 5. С. 329–343.
- Эпштейн М.Н. 2001. Философия возможного. Санкт-Петербург : Алетейя. 334 с.
- Clark A. 2015. Embodied Prediction // Open MIND / T. Metzinger, J. M. Windt (eds.). Frankfurt am Main : MIND Group. P. 1–21.
- Daikoku T., Yumoto M. 2020. Musical expertise facilitates statistical learning of rhythm and the perceptive uncertainty: A cross-cultural study // Neuropsychologia. Vol. 146. № 107553. DOI 10.1016/j.neuropsychologia.2020.107553 URL: <https://www.sci-hub.ru/10.1016/j.neuropsychologia.2020.107553> (дата обращения: 09.05.2024).
- McDonnell M. 2006. Roman Manliness: «Virtus» and Roman Republic. Cambridge ; New York : Cambridge Univ. Press. 492 p.
- Treder M.S. et al. 2014. Decoding auditory attention to instruments in polyphonic music using single-trial EEG classification / Treder, M.S., H. Purwins, D. Miklody, I. Sturm, B. Blankertz // Journal of Neural Engineering. Vol. 11, № 2. DOI 10.1088/1741-2560/11/2/026009 (дата обращения: 09.05.2024).

References

- Asafyev B.V. *Muzikal'naya forma kak protsess* [Musical form as a process], Leningrad, Muzgiz, 1963, 379 p. (in Russ.).
- Ball Ph. *The Music Instinct: How Music Works and Why We Can't Do Without It*, Moscow, Eksmo, 2021, 488 p. (in Russ.).
- Butler S. Darwin Among the Machines, *Neprikosnovennyi zapas*, 2021, no. 2 (136), pp. 95–100. (in Russ.).

Clark A. Embodied Prediction, *T. Metzinger, J. M. Windt (eds.). Open MIND*, Frankfurt am Main, MIND Group, 2015, pp. 1–21.

Daikoku T., Yumoto M. Musical expertise facilitates statistical learning of rhythm and the perceptive uncertainty: A cross-cultural study, *Neuropsychologia*, 2020, vol. 146, no. 107553. DOI 10.1016/j.neuropsychologia.2020.107553 available at: <https://www.sci-hub.ru/10.1016/j.neuropsychologia.2020.107553> (accessed May 09, 2024).

Deleuze G., Guattari F. *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*, Ekaterinburg, U-Faktoriya, 2007, 672 p. (in Russ.).

Epshtein M.N. *Filosofiya vozmozhnogo* [The philosophy of the possible], St. Petersburg, Aleteyya, 2001, 334 p. (in Russ.).

Glyadeshkina Z.I. *Modal'nost' i tonal'nost' vo frantsuzskoy muzykal'noy teorii i praktike pozdnego Renessansa i rannego barokko : avtoref. dis. ... d-ra iskusstvovedeniya* [Modality and tonality in the French musical theory and practice of the Late Renaissance and Early Baroque: dissertation], Moscow, 2012, 49 p. (in Russ.).

Leary T.F. *Sem' yazykov boga* [The seven languages of God], Kiev, Yaius, Moscow, Peresvet, 2001, 224 p. (in Russ.).

Luhmann N. *The Reality of the Mass Media*, Moscow, Praksis, 2005, 256 p. (in Russ.).

Mandelbrot B. *Fractales, Hasard and Finance (1959–1997)*, Moscow, Izhevsk, NITs «Regulyarnaya i khaoticheskaya dinamika», 2004, 256 p. (in Russ.).

Martyanov V.S. *Politicheskij proekt Moderna. Ot miroekonomiki k miropolitike: strategiya Rossii v globaliziruyushchemsya mire* [The political project of Modernity. From World Economics to World Politics: Russia's Strategy in a Globalizing World], Moscow, Rossiyskaya politicheskaya entsiklopediya (ROSSPEN), 2010, 367 p. (in Russ.).

McDonnell M. *Roman Manliness: "Virtus" and Roman Republic*, Cambridge, New York, Cambridge Univ. Press, 2006, 492 p.

Metzinger T. *The Ego Tunnel: The Science of the Mind and. The Myth of the Self*, Moscow, AST, 2017, 437 p. (in Russ.).

Nicholas of Cusa. *Works, in 2 vols.*, vol. 2, Moscow, Mysl', 1980, 471 p. (in Russ.).

Nosov N.A. *Virtual'naya psikhologiya* [Virtual psychology], Moscow, Agaf, 2000, 432 p. (in Russ.).

Obolkina S.V. Game Design and the Ontology of the Impossible, *Praxema. Journal of Visual Semiotics*, 2022, no. 3 (33), pp. 39–52. DOI 10.23951/2312-7899-2022-3-39-52 (in Russ.).

Obolkina S.V. Machine Ontology. The Splendors and Miseries of Machinism, *Antinomies*, 2023, vol. 23, iss. 3, pp. 20–41. DOI 10.17506/26867206_2023_23_3_20 (in Russ.).

Orlov G. *Drevo muzyki* [The tree of music], Washington, St. Petersburg, N.A. Frager & So, Sovetskiy kompozitor, 1992, 403 p. (in Russ.).

Seeger of Brabant. *Questiones de anima intellectiva* [Questiones de anima intellectual], V. V. Sokolov (ed., comp.). *Antologiya mirovoy filosofii : v 4 t.*, Moscow, Mysl', 1969, vol. 1, pt. 2, pp. 812–823. (in Russ.).

Sosnin E.A., Poyzner B.N. *Sotsial'naya virtualistika: printsipy, zadachi i primery : Prilozh. k «Rabochey knige po sotsial'nomu konstruirovaniyu. Ch. 2»* [Social virtualism: principles, tasks and examples. Appendix to the "Workbook on Social Construction. Part 2"], Tomsk, Izdatel'stvo Tomskogo universiteta, 2002, 118 p. (in Russ.).

Trakhtenberg A.D. *Informatsionnaya revolyutsiya i informatsionny raskol: chto proiskhodit v Rossii* [The information revolution and the information split: What is happening in Russia], *Scientific Yearbook of the Institute of Philosophy and Law of the Ural Branch of the Russian Academy of Sciences*, 2004, no. 5, pp. 329–343. (in Russ.).

Treder M.S., Purwins H., Miklody D., Sturm I., Blankertz B. Decoding auditory attention to instruments in polyphonic music using single-trial EEG classification, *Journal of Neural Engineering*, 2014, vol. 11, no. 2. DOI 10.1088/1741-2560/11/2/026009 (accessed May 09, 2024).

Zerzan J. *Future Primitive and Other Essays*, Moscow, Gileya, 2007, 224 p. (in Russ.).

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Светлана Викторовна Оболкина

кандидат философских наук, старший научный сотрудник сектора истории и философии науки. Институт философии и права Уральского отделения РАН, г. Екатеринбург, Россия;

ORCID: 0000-0002-6644-104X;

ResearcherID: K-2695-2018;

Scopus AuthorID: 57734598800;

SPIN-код: 7529-5542;

E-mail: obol2007@mail.ru

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Svetlana V. Obolkina

Candidate of Philosophy, Researcher, Educational Department of Philosophy. Institute of Philosophy and Law of the Ural Branch of the Russian Academy of Sciences, Ekaterinburg, Russia;

ORCID: 0000-0002-6644-104X;

ResearcherID: K-2695-2018;

Scopus AuthorID: 57734598800;

SPIN-code: 7529-5542;

E-mail: obol2007@mail.ru