

ЛЮДСЬКОЇ САМОСТІ

Постановка проблеми. Онтологічна картина нового світу, у певному сенсі, становить собою сумбурний поліфонічний, проте конструктивний «кіберпростір», людські контакти в межах якого набувають характеру нетривалого, поверхового, безособового, модульно мінливого та відверто симулятивного. Кардинальним змінам піддається у подібному просторі й людська самість, під якою ми умовимось розуміти саме те, що пов'язане зі здатністю людини відрізнити себе від іншого світу. Сьогодні для самоідентифікації та самовизначення людини, заради організації її свідомості та вибору нею адекватної поведінки філософія нерідко схиляється до специфічного жаргону комп'ютерних наук, щедро поповнюючи відтіля свій предметний контекст. Це ще раз підтверджує неможливість сучасного філософсько-онтологічного дискурсу без механіцистського пояснення людини. Говорячи про метаморфозу людської самості, ми маємо на увазі рубіжний в онтологічному сенсі стан людини, що спровокований «перебуванням» її у віртуальному просторі. Метаморфоза, узятя як образ чистого руху, допомагає позбавитись душі-сутності, а разом із нею і романтичної героїзації колишніх «реактивних небожителів» [1], що були міфологізовані масовою культурою 50-80-х років, а також знайти феномену пілотування на понадзвукових швидкостях відповідне місце в сучасній технізованій свідомості. Проблема «людини-снаряду», «людини-речі» як чистої пасивності, що неї торкався близько півстоліття тому Р. Барт, не знімається в принципі, а лише переходить із етичної площини (криза свідомого відповідального героїства) у площину метафізичну, де виявляється її можливість отримати розрішення в деконструктивістському ракурсі протистояння тіла-речі та його ефекту, тобто в ракурсі *проблеми поверхні*. Саме віртуальне буття розцінює річ як «вираз тіла», деяку «картину світу», яка симулює разом із її «мешканцями» в інтерактивному режимі. Межа між духовною глибиною та виразною поверхнею, між онтологічною сутністю та симулякрами – це межа між життям і смертю, тілом та знаком, рухом та його слідом, буттям і небуттям. Тому *об'єктом* метаморфози виступає безпосередньо самість людини.

Ступінь розробленості проблеми. Проблема симулятивного інобуття людини у віртуально-інформаційному вимірі, а також аспект самовизначення людської самості у безмежній і динамічній системі комунікацій неодноразово набували не тільки онтологічної, але й логічної,

феноменологічної, антропологічної, психологічної актуальності, ставали предметом дослідження закордонних і вітчизняних філософів (західні – Д. Деннет, М. Кастельс, Р. Барт, Ж. Дельоз, Я. Хінтікка, Ф. Уілрайт; вітчизняні – А. Войкунський, Д. Іванов, Н. Носов, Д. Поспелов, С. Гусев, Є. Маковецький). Проте розроблені в межах даної проблематики концепції потребують подальшого їх поглиблення в цілях докорінного дослідження можливостей людської свідомості та ефективнішого практичного їх застосування у різноманітних сферах індивідуального і колективного буття, однією з яких є льотна практика, забезпечена інформаційними системами управління.

Метою дослідження є інтерпретація способу буття людини, яка перебуває у функціональному режимі реактивного польоту, за допомогою методологічного та категоріального апаратів кібернетики і логіки уяви, на деконструктивістських засадах рубіжного стану свідомості суб'єкта, що знаходиться у віртуально-інформаційному просторі.

Якщо для підтвердження біологічної самості будь-якої живої істоти не потребується навіть її свідомості – вона стверджується у власній самості суто інстинктивно, то створення соціально-культурної самості індивіда знаходиться у безпосередній залежності від ступеня опанування ним техніки мови інтерактивного спілкування (наративної діяльності). Мова як активний агент і домінуючий фактор свідомості є «домом буття» та може бути представлена у множинності своїх різновидів. Наприклад, Д. Деннет досить конкретно формулює питання: Якою повинна бути теоретична мова і рівень описання мультитрекової функціональної організації свідомості? На поставлене питання він самостійно дає впевнену відповідь: «Необхідний нам рівень опису й пояснення свідомості є аналогічним тому, що називають “software level” в описанні комп'ютерів...Наше завдання полягає в тому, щоб зрозуміти, яким чином людська свідомість реалізується в операціях віртуальної машини, що створена культурою в мозку».[10;110] Іншими словами, Деннет пропонує за допомогою не тільки понятійного, але й методологічного апаратів комп'ютерних наук у вимірі філософії розрішити принципові протиріччя між феноменологічними та раціонально-науковими дослідженнями розуму: «Розмірковування про наш мозок як про інформаційно-процесуальну систему, – запевняє він, – допоможе побачити шлях крізь цей провал, доводячи, як же це може бути так, що наш мозок виробляє всі феномени».[10;110]

Соціокультурна комунікація в цілому й у кожній окремій своїй галузі здійснюється шляхом обміну її агентів умовними, у різній мірі вербальними одиницями інформації, з яких і плететься мережа дискурсу. Враховуючи специфіку людської рефлексивної практики, Деннет використовує введений колись Р. Докінсом термін «меме», під яким розуміє одиниці культурної трансмісії або одиниці імітації, тобто особливий вид реплікантів, прикладом

яких можуть слугувати у більшій чи меншій мірі абстрактні поняття та ідеї, такі як ідеї колеса, одягу, кута, швидкості, обчислення чи календарю, що, як і гени людини, підвладні дії звичайного відбору й культурної еволюції.[10;112-113] Деннет вважає меме досить самостійними утвореннями, навіть здатними впливати на біологічну сутність людської свідомості, привносити зміни до дизайну самої природи: саме меме формують собою середовище свідомості, реструктурують мозок людини, перетворюючи його в оселю свого мешкання й еволюції. Із цього слідує, що людська свідомість сама по собі є артефакт і стверджувати, що вона створює нарративну самість людини – є заблудом. Павутина нарративного дискурсу плететься не нами, а незалежно від нас, або, скоріше за все, *вона плете нас*. Тому наша самість як діяльно-операціональна самість, що гарантує віртуальну активність та віртуальну ж свободу набуває можливості лише у своєрідному «кіберпросторі» абсолютних можливостей.

А. Войкунський універсалізує метафору кіберпростору, наводячи до неї цілий ряд синонімічних понять із культурної історії (таких як давньогрецька «агора», північноамериканський «молл» і його різновиди в дусі Диснейленда, Інтернет) та типологізуючи їх за ознаками.[2;68-69] Типологізація середовищ, які стоять за зазначеними поняттями дозволяє зробити висновок, що кіберпростір в узагальнено-символічному його розумінні являє собою продовження таких маргінальних галузей чи територій соціального буття, для яких є характерним принцип моделювання або, іншими словами, фальсифікації, еклектичного повторення, симуляції, а також нетривалості, тимчасовості, мінливості й технічної мобільності. Узгоджуючи в собі разом культуру справжності й культуру симуляції, й остаточно втрачаючи, в результаті, фізичну і гностичну звичайність, кіберпростір, всупереч всьому, набуває ні з чим не зрівняну, але очевидну гіперреальність, що заснована на функціональному принципі організації артефактів та виключній власній конструктивності. При цьому конструктивні фрагменти віртуального середовища – «меме» – є патологічно мінливими. Тому вони здебільшого не «привласнюються» (не конститууються) суб'єктами-споживачами, але просто сприймаються ними у ситуативно-логічному контексті. В цьому сенсі «молл»-«кіберпростір» – це знеособлене місто, що також само по собі знеособлює, облишає суб'єктивності своїх мінливих мешканців, проте одночасно наділяє їх нарративною самістю у їх безмежній інтерактивності. «Людина доби постмодерну, – пише у зв'язку з цим Д. Іванов, – занурена у віртуальну реальність, захоплено «живе» в ній, усвідомлюючи умовність, керованість параметрів останньої та можливість виходу з неї».[4]

Однак безособовість, мобільність, варіативність, нетривкість, відверта симулятивність та поверховість контактів ще не вичерпують собою універсальних рис кіберпростору. Характерна властивість віртуального

середовища – автоматична фіксація усіх без виключення маневрів «гравців». Маркетологи й менеджери, досліджуючи мережеву поведінку агентів, здійснюють планування й тотальний контроль за діяльністю останніх, керують системою обміну трафіком. Це дає можливість говорити про свого роду «веб-серфінг» чи «навігацію» у кіберпросторі, а також уявлення про «кібернет» як «кормчого».[2;74] Дані термінологічні пошуки є метафоричним продовженням одвічного прагнення людини до мандрів, які пов'язані із подоланням просторових обмежень. Особливо притягальну силу у всі часи мали спроби виходу у простір іншої розмірності, прикладами чому можуть слугувати горосходження, підняття у небо, вихід у відкритий космос, опанування океанічних глибин, спелеологія і т.п. Відомі намагання обозначити простір віртуальної реальності як «п'ятий вимір», здійснити в ньому заміщення звичайних законів логіки (формальної, діалектичної) на закони *логіки уявлення* [9;118], обґрунтувати дійсність цього виміру надзвичайними явищами і станами людської свідомості, зокрема ілюзіями пілотів реактивних літаків. [8;131-136]

При цьому майже зовсім не викликає сумніву стійке уявлення про кіберпростір як про нефізичний (ідеаційний) простір, не дивлячись на його очевидну структурованість, протяжність «інтервалів» та «прогалін», з яких він складається, своєрідний топос, що підкоряється логіці уявлення. Логіка уявлення, яка базується на принципах вірогідності, дійсно виявляється єдино придатною для пояснення фіктивних метасвітів. Віртуальна реальність виступає як абсолютно незалежна від фундаментальних законів абстрактної логіки (а саме законів протиріччя, тотожності, виключного третього та достатньої основи), як, в свою чергу і від принципів каузальності, детермінізму, генетичного доведення і т.д. До того ж в ній руйнуються або інвертуються такі фундаментальні структури як об'єкт, суб'єкт, причинність, простір, час. У цьому зв'язку М. Кастельс веде мову про «трансреальністний перехід»: або «остаточний», який «матиме місце тоді, коли нова небуденна реальність набуває остаточний онтологічний статус», або «неповний» – коли «*Я* одночасно присутнє у двох сферах реальності, поперемінно переходячи з однієї до іншої».[6;140-141]

Однак, загостримо нашу увагу на кіберпросторі не як гіпертексті, але як соціальній віртуальній реальності, середовищі енергійного буття людських аватар, де зустрічаються не тільки люди, що редуковані до набору вербальних повідомлень, але й антропологічна складова. Так, з комп'ютерними системами віртуальної реальності пов'язані такі середовища, в яких «гравець» виявляє себе на екрані монітора у вигляді обраного ним аватара, діючого на тлі анімованого оточення; або ж такі, що поєднують у своєму сприйнятті інтерактивне відеозображення разом із голосовими висловлюваннями, що являє собою широкосмужну передачу інформації.[2;70] Для забезпечення подібного способу буття у кіберпросторі

потрібне додаткове обладнання: тренажери, шоломи з мінімоніторами, печатки, які імітуватимуть м'язові зусилля, та, взагалі, спеціальне програмне забезпечення робочого місця «гравця». Такого роду технології дозволяють всерйоз говорити про простір абсолютної можливості та віртуальну людину, яка замість онтологічної сутності має *діяльно-оперуючу самість*.

Так чи інакше, незаперечним є факт понадефективної функціональності авіоніки бортових систем та обладнання сучасних багатофункціональних винищувачів п'ятого покоління, що забезпечені цифровими системами дистанційного управління та інерційними комплексами навігаційної апаратури, котрі виконані із використанням елементів штучного інтелекту. Бортовий радіоелектронний комплекс літака забезпечує рішення бойових задач з високим ступенем автоматизації, пропонує декілька варіантів їх рішення, координує роботу навігаційної та інших систем, обмін даними, надає інтелектуальну допомогу екіпажу (попереджає про атаку противника, забезпечує повне управління ракетами і т.ін.). Можливості літака зі справ виявлення й атаки цілей підвищуються за рахунок використання багатоканальної телевізійної та тепловізійної системи. Окрім прицільно-навігаційної системи, комплекс бортового обладнання включає в себе також засоби візуалізації та систему дистанційного управління польотом. Інформаційно-керуюче поле кабіни винищувача виконано із використанням багатофункціональних кольорових електронних індикаторів (дисплеїв) на основі жидкокристалічних матриць. Реалістичне зображення дрібних цілей, власного борту, або випущених ракет в анімаційно відтвореному звичайному середовищі (у сполученні з режимом інтерактивного управління) дозволяє льотчику активно взаємодіяти із засобами ураження й бортовим обладнанням. До складу останнього також може бути включений спеціальний бортовий прилад оцінки фізичного стану пілота, який не тільки інформує останнього про вихід на позамежний для його організму рівень перевантаження, але й здійснює автоматичний вивід літака на безпечний режим за умов знепритомніння льотчика. [5;36-110]

Таким чином, рівень технічного забезпечення сучасного борту перетворює льотчика, в першу чергу, на висококваліфікованого програміста, менеджера по управлінню бойовим комплексом. Виникаюча за цих умов *абстракція кіберпростору*, де «перебуває» льотчик, не є звичайним феноменом, що свідчить про зміну стану свідомості (тобто особливою психічною самістю), як не є вона водночас і вербальним гіпертекстом – семіотичним простором (тобто наративною самістю); абстракція польотного кіберпростору – це, перш за все, особливий онтологічний статус суб'єкта, що досягається ним у рубіжному стані між фізично позамежними та інформаційно безмежними можливостями – це різновид *віртуальної самості людини* як один з варіантів самості метафізичної. Ця абстракція є

майже «володарем інформації» про будь-які речі та явища, що оточують тіло. Віртуально активний агент не має жорсткого каузального зв'язку з «об'єктами» симулятивної реальності, не екстраполює їх ситуацію у майбутнє. Елементи світу симулякрів, як, доречі, й екологічний простір, ними утворений, цілком автономні. Симулюючи відразу ідею та річ, вони роблять останніх непотрібними, особисто набуваючи водночас мінливості й конституційності в своєму вічному поверненні. Так, посилаючись на деконструктивістський досвід Е. Маковецького, можемо зазначити: симулякр є «*саме те*» і «*не те*», він «живий», і він «мертвий» водночас, він онтологічно захищений «ненадійністю» симульованої ним реальності (подібно до того, як симуляція смерті гарантує безсмертя), він є *жестом* емпіричної події – чисте «алібі поверхні», вперше відкрите Ж. Дельозом. [7;14-15]

Симулятивна поверхня, що розуміється як поверхня думки, або, точніше, віртуальної дії, утворюється внаслідок *фантазму*. Фантазм займає ту галузь, де дія ще не здійснилася. У «Логіці смислу» Дельоз дає декілька характеристик фантазму, сутність яких зводиться до розуміння його як «ані дії, ані страждання, проте результату дій та страждань – тобто чистої події». [3;276] Образ фантазматичної поверхні складають *позбавленість внутрішнього* (сутності), а також *метаморфоза* (або об'єднання) *внутрішнього і зовнішнього на одному боці* – їх «злиття» на не-метафізичній поверхні. Отже, фантазм, в тому числі польотного поверхового кіберпростору, виявляє себе як «процес вбачання безтілесного». [7;16-17]

Нагадаємо, що особливе значення при розгляді нами польотного кіберпростору має аспект *віртуальної самості пілота*. Такого роду його самість обумовлена саме тією поверховою метаморфозою, яка відбуватиметься з ним в умовах подолання сил гравітації. *Метаморфоза* виступає як «ритм, що поєднує людину і думку». [7;76] Пілот реактивного літака як такий є *те, над чим він здійснює контроль*. Фізична, а також технічна реальності опиняються заміщеними симулятивною реальністю другого порядку – кіберпростором, який не є безпосередньо залежним від волі та дій льотчика, але є підконтрольним його свідомості й охопленим його фантазмом. Отже, через віртуальний контакт пілот впливає на дійсно тілесні сутності.

Дозволимо собі, услід за Деннетом [10;113], провести аналогію між фізичним центром гравітації та «центром наративної гравітації», що виділений ним особисто та, на його погляд, добре передає «присутність» віртуальної самості. Подібно до того, як фізичний центр гравітації об'єкта не є будь-якою атомарною часткою його речовини чи реальним елементом всесвіту і не має жодних фізичних якостей, так само центр наративної гравітації являє собою концентрацію *претензій на дію й імовірностей майбутньої дії, котрі ніколи не здійсняться*, а тому не набудуть тілесної та

категоріальної сутності. Таким чином, центр наративної гравітації у Деннета – це той самий дельозівський фантазм і водночас – віртуальна самість, що виступає *гарантом* інтерактивності агента та його успішної навігації у просторах іншої розмірності, будь-то глобальна мережа Інтернет чи змістовний метасвіт електричних імпульсів, які плетуть безкабельний зв'язок у повітряній стихії.

Енергійний *жест* пілота під час віртуального контакту з реальністю викликає метаморфозу його самості й веде до ідентифікації пілота з образами-симулякрами, що безперервно змінюються у своєму потоці. Через симулякри здійснюється не-тілесна об'єктивація людини поверхні – у чистому виразі. Вираз відбувається за допомогою кодованих звукових сигналів або візуалізованих на моніторах образів. Чистий вираз набуває здатності виробляти власні ефекти. Технічні засоби управління допомагають льотчикові природно інтегруватися до середовища, де здійснюватимуться маневри, «поділити» особисту самість з машиною, «співпасти» з нею в єдиному центрі наративної гравітації, відповідно, підвищивши тим самим ефективність виконання бойових задач. Навіть координація власних рухів льотчика чи функції його органів почуття безпосередньо узгоджені з діями приборів. Так, наприклад, новий льотний шолом обладнаний прицілом-індикатором, що дозволяє відмовитись від традиційної присутності останнього на лобовому склі. Отже, механіцистський образ людини ніби слугує свідоцтвом метаморфози її самості, чим забезпечує можливість особистої екстраполяції людини у фантазмах. При цьому, на думку Дельоза, «індивідуальність Ego зливається з подією самого фантазму, навіть за умов, що подане у події розуміється як друга індивідуальність (чи серія індивідуальностей)». [3;281]

З вищезазначеного слідує, що наративна саморепрезентація льотчика (через «метатекст» його дій) відбувається лише у фантазмі, проте впливає на тілесні сутності. Той же Деннет, намагаючись визначити «місцезнаходження» власного *Я*, яке він розумів як певну «організацію інформації», звертається до метафори «телепортація», яка передбачає автономне буття самості. Іншими словами, якщо розглядати самість в якості «м'якої програми органічного комп'ютера» (програми мозку), то цілком припустимим уявляється її безсмертя – здатність пережити сам «комп'ютер» (тіло). [10;117] Це ще раз підтверджує самостійність кіберпростору та незалежність процесів, що в ньому відбуваються від фізичних констант і понятійних концептуалізацій. Очевидно, що ця особливість сутнісно поширює й можливості самих навігаторів, які діють у віртуальному просторі.

Підводячи *підсумок*, слід зазначити, що на відміну від когнітивної складової свідомості (процесів мислення), а також, в свою чергу, і біологічної самості, які мають просторово-часову локалізацію, *віртуальна*

самість людини – поза простором і поза часом. Позбавлений фізичних ознак, центр нарративної гравітації являє собою безперервний процес, віртуальний дискурс, який не є хаотичним, а має власну ситуативно-доцільнісну логічність. Це процес інтерпретації явищ і образів, та екстраполяції енергійних імпульсів, ними ініційованих, за допомогою логіки уявлення. Дана процесуальність не є ірраціональною, навпаки, вона має специфічну раціональність, засновану на принципах ситуативної доцільності й варіативності, логіці можливих світів. Процесуальна природа віртуальної реальності орієнтує нас на «модальність» *метаморфози*, остільки саме метаморфоза є образом чистого і безперервного руху (однак, чистого лише до межі думки). Як відмічає Маковецький, лише думка здатна до вічного руху (гравітації), саме вона залишає у метаморфозі «слід смислу» [7;69], а також фіксує нову онтологічну самість людини у кіберпросторі. Таким чином, механіцистський підхід в осмисленні онтологічного статусу сучасної людини робить доречним і актуальним застосування у герменевтично-пізнавальній практиці льотчика спеціальних емпіричних та теоретичних методів і принципів таких галузей знання, як кібернетика, імовірнісна логіка, феноменологія, тим самим надаючи їм більш загального значення. *Кіберпростір* як метафора і як дієвий вимір охоплює, крім всього іншого, символічно-енергійне буття людини під час її реактивного переміщення, що дає рацію говорити про *інтерактивність* пілота у нарративно-цифровому дискурсі.

Література

1. Барт Р. Человек-снаряд // Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика: Пер. с фр. – М.: Прогресс, 1989. – С.136-138.
2. Войкунский А.Е. Метафоры Интернета // ВФ. – 2001.- №11. – С.64-79.
3. Делёз Ж. Логика смысла. – М.:Екатеринбург, 1998. – 325 с.
4. Иванов Д.В. Феномен компьютеризации как социологическая проблема. 2000/ <http://www.soc.ru/8101/publications/pts/divanov.html>.(06.07.2000).
5. Ильин В.Е. Боевые самолёты России XXI века. – М.: Изд-во АСТ, 2000. – 128 с.
6. Кастельс М. Информационная эпоха. Экономика, общество и культура. – М.: Изд-во ГУ ВШЭ, 2000. – 375 с.
7. Маковецький Е.А. Социальная аналитика ритма: Жиль Делёз, или О спасении. – СПб: Изд-во Санкт-П. ун-та, 2004. – 176 с.
8. Носов Н.А. Психологические виртуальные реальности. – М.: Аграф, 1994. – 389 с.
9. Пospelов Д.А. Где исчезают виртуальные миры?// Виртуальная реальность. – М.: Рос. Асоц. иск. интеллекта, 1998. – 432 с.
10. Юлина Н.С. Д. Деннет: Самость как «центр нарративной гравитации» или Почему возможны самостные компьютеры // ВФ. – 2003. - №2. – С.104-121.