

ФИЛОСОФСКАЯ АНТРОПОЛОГИЯ, ФИЛОСОФИЯ КУЛЬТУРЫ

Научная статья / Article

УДК 316.733

<https://doi.org/10.34130/2233-1277-2024-3-10>

Триадность человеческого бытия: природа — культура — виртуальная реальность

Марина Максимовна Лобанова

Сыктывкарский государственный университет имени Питирима Сорокина,
Сыктывкар, Россия, Lmm-95@mail.ru

***Аннотация.** Проблема человеческого бытия — одна из основных в философской научной мысли. Человека всегда понимали как существо, проживающее в двух пространствах: природы и культуры. В оппозиции «природа — культура» проявляется одна из основных бинарностей человеческого существования. Однако на современном этапе развития культуры выделяется еще одно значимое пространство — виртуальное. В статье предпринята попытка проанализировать особенности человеческого бытия в современном мире и оценить его как триадное бытие. В рамках исследования применяются подходы структуралистской и семиотической школ, которые в достаточной мере уделили внимание бинарности человеческо-*

го мышления. В соответствии с данным подходом уже имеющаяся оппозиция «природа — культура» нами дополняется оппозицией «культура — виртуальная реальность». Особенности виртуальной реальности подробно рассматриваются представителями виртуалистики, а проблема онтологического статуса данной области была поставлена во второй половине XX — начале XXI века Н. А. Носовым, С. С. Хоружим, С. А. Борчиковым. Значительное внимание ей уделяют представители постмодернистского направления философии. Но соотношение трех пространств, в которых может существовать человек, и их влияние на дальнейшее развитие общества фактически не проанализировано. Целью данного исследования является понимание наиболее приемлемого пространственного существования человека в современном мире. Нами представлена попытка анализа соотношения трех пространств и места в них человека, а также недостатки бинарного подхода к данной проблеме. Результатом исследования стала необходимость понимания пространственного существования современного человека в триадной системе «природа — культура — виртуальная реальность» как наиболее оптимального в реалиях современности. Данные выводы, на наш взгляд, помогут в дальнейшем подходить к вопросам о человеке как к целостному и гармоничному существу в рамках современных теорий, включающих в себя природные и культурные аспекты, тем самым решая проблему деструкции человека и деантропологизации культуры в целом, которыми наполнена современная реальность.

Ключевые слова: виртуальная реальность, медиа, медиасреда, культурное пространство, виртуальное пространство, бинарность, виртуалистика

Для цитирования: Лобанова М. М. Триадность человеческого бытия: природа — культура — виртуальная реальность // Человек. Культура. Образование. 2024. № 3. С. 10–31. <https://doi.org/10.34130/2233-1277-2024-3-10>

The Triad of Human Existence: Nature — Culture — Virtual Reality

Marina M. Lobanova

Pitirim Sorokin Syktyvkar State University,
Syktyvkar, Russia, Lmm-95@mail.ru

Abstract. *The problem of human existence is one of the main ones in philosophical scientific thought. Man has always been understood as a creature living in two spaces: nature and culture. The opposition “nature — culture” reveals*

one of the main binaries of human existence. However, at the present stage of cultural development, another significant space is highlighted — the virtual one. The article makes an attempt to analyze the features of human existence in the modern world and evaluate it as a triadic existence. The study uses the approaches of the structuralist and semiotic schools, which paid sufficient attention to the binary nature of human thinking. In accordance with this approach, we complement the existing opposition “nature — culture” with the opposition “culture — virtual reality”. The features of virtual reality are discussed in detail by representatives of virtualistics, and the problem of the ontological status of this area was posed at the end of the last — beginning of the 21st century by N. A. Nosov, S. S. Khoruzhy, S. A. Borchikov. Representatives of the postmodern direction of philosophy pay considerable attention to it. But the relationship between the three spaces in which a person can exist and their influence on the further development of society has not been actually analyzed. The purpose of this study is to understand the most acceptable spatial existence of a person in the modern world. We have presented an attempt to analyze the relationship between three spaces and the place of a person in them, as well as the disadvantages of a binary approach to this problem. The result of the study was the need to understand the spatial existence of modern man in the triadic system “nature — culture — virtual reality”, as the most optimal in the realities of our time. These conclusions, in our opinion, will help in the future to approach questions about man within the framework of modern theories, as a holistic and harmonious being, including natural and cultural aspects, thereby solving the problem of the destruction of man and the deanthropologization of culture as a whole, which permeate modern reality.

Keywords: *virtual reality, media, media environment, cultural space, virtual space, binary, virtualistics*

For citation: Lobanova M. M. The Triad of Human Existence: Nature — Culture — Virtual Reality. *Chelovek. Kul'tura. Obrazovanie = Human. Culture. Education*. 2024; 3: 10–31. (In Russ.) <https://doi.org/10.34130/2233-1277-2024-3-10>

Введение. В современном культурологическом и философском дискурсе все чаще поднимаются проблемы существования человека, обусловленные культурными аспектами, специфическими для современной эпохи. К ним относится усиливающаяся цифровизация жизни, компьютерные технологии, ставшие неотъемлемой частью человека, разработка искусственного интеллекта, трансформация и технологизация природной сущности человека. Все это сопровождается погружением в виртуальную реальность, которая становится

новым пространством существования общества. Этим обуславливается актуальность изучения пространственного существования современного человека, который уже не вмещается, а порой стремится выйти из привычной бинарной позиции «природа — культура».

Нами было предпринято исследование, целью которого является изучение особенности пространственного существования современного человека в категориях «природа», «культура», «виртуальная реальность» и их взаимообусловленности.

Важной гипотезой исследования является положение о невозможности существования человека в виртуальном пространстве в отрыве от культурной и тем более от природной реальности. Данная позиция основывается на позиции, формирующейся в области философско-культурологического знания. Она строится на ценностно-гуманистическом подходе, суть которого заключается в обращении человека к подлинному бытию и полноте его жизни, невозможных в отрыве от природы и культуры. Чем же в таком случае является виртуальная реальность, в которую человек погружается все больше? Этот вопрос также должен решаться в рамках ценностно-гуманистического подхода, что и будет сделано ниже.

Теоретическая база исследования. Сегодня проблема виртуальной реальности в большей степени изучается предметно, то есть исследуется возможность применения и польза (выгода) виртуальной реальности в социальной, производственной, технической, медицинской и других сферах. Можно сказать, что преобладает по большей части прагматический подход. Исследований же онтологического свойства виртуальной реальности, рассмотрения ее как явления культурологического и философского порядка, достаточно мало. Среди ученых, занимающихся или занимавшихся ранее разработкой данной тематики в отечественной науке, можно привести: Н. Б. Маньковскую, М. А. Пронина, Д. А. Батурина, А. Ю. Севальникова, П. А. Степаненко, Е. В. Грязнова, А. Х. Самухина, Т. В. Закирову и др.

Можно выделить следующие работы, в которых дан анализ виртуальной реальности с точки зрения онтологическо-философского подхода: А. Х. Самухин «Три подхода к трактовке виртуальности»; Е. В. Грязнова «Философский анализ концепций виртуальной реальности»; А. Ю. Севальников «Онтологические аспекты виртуальной реальности»; В. С. Степин, В. Л. Васюков, И. А. Акчурин и др. «Виртуалистика: экзистенциальные и эпистемологические аспекты»; Е. Е. Таратута «Философия виртуальной реальности», М. А. Пронин, Г. П. Юрьев «Введение в виртуалистику» и др.

Важным аспектом данных работ является ориентированность их на более глубокое понимание виртуальной реальности, осмысление ее как необходимой составляющей человеческой жизни. Так, в труде «Введение в виртуалистику» (М. А. Пронин, Г. П. Юрьев) указывается, что человек обладает естественной (природной) виртуальностью, которая и порождает современную цифровую виртуальную реальность и без которой последняя в принципе не могла бы возникнуть [1, с. 7]. А. С. Либерман также отмечает стремление представителей виртуалистики выстроить связь со средневековой и античной философией, однако подчеркивает схожесть их идей больше с постмодернистской научной мыслью, что, по его мнению, является вполне логичным продолжением развития философской постнеклассической традиции [2, с. 52]. Отталкиваясь от этих позиций и приняв их в качестве исходных, рассмотрим, как проявляется соотношение природной, культурной и виртуальной реальности в современную эпоху.

Бинарность и тернарность пространственного существования человека. Идея бинарности человеческого универсума и сознания хорошо разработана в истории культурологической мысли. О феномене бинарности пишут психологи, литературоведы, философы. Бинарные оппозиции структурируют окружающую действительность, лежат в основе человеческого миропонимания и находят выражение в культурных явлениях современного мира.

Исследованием бинарных оппозиций как структурных элементов занимался этнограф и антрополог К. Леви-Стросс. Ученый отмечал, что мышление первобытных людей вполне логично и по внутренней структуре вполне схоже с современным научным мышлением. Понять структуру человеческого разума, считал исследователь, помогают бинарные оппозиции, которые заложены в структуру мифологии, она же определяет и структуру окружающего мира [3, с. 15]. О значимой роли бинарности человеческого мышления говорил и Ю. М. Лотман, отмечая, что можно связать левополушарные и правополушарные особенности индивидуального мышления человека с оппозиционными принципами интеллектуальной деятельности [4, с. 38].

Но если же принимать бинарность человеческого бытия как одну из существенных характеристик мироустройства, то это может стать и ключом к пониманию бытия современного общества. Например, мы можем наблюдать, как общепринятая структура

«природа — культура» пространственного бытия человека сегодня утрачивает свою онтологическую доминантность. Постепенно роль второй бинарности переходит к реальности виртуальной. Но перед тем как перейти к этой особенности современного существования человека, отметим и другую точку зрения относительно оппозиционной структуры культуры.

В научной мысли есть позиции, которые критикуют идеи бинарности человеческого мышления, подчеркивая сложность интеллектуальных процессов и несводимость их к «компьютерному» дуально-двойственному сознанию. На это, в частности, указывал Ю. М. Шилков [5, с. 84].

В своей работе «Опыт систематизации структуры культуры» А. Я. Флиер обозначает два подхода к структуризации культуры: бинарный и тернарный. Так он показывает, что примеры последнего варианта можно найти в работах М. С. Кагана (например, деление на материальную, духовную, художественную культуру) или в структурной модели Э. А. Орловой (деление культуры на организационный, познавательный и коммуникативный сегменты) [6].

Действительно, допущение мыслительного процесса в рамках триадной схемы не является ложным и осмысливается учеными с конца XIX века. Так, М. С. Уваров указывает на мысль А. Кемпе о свойстве человека мыслить в диадных отношениях. Последний, в свою очередь, отмечает, что данные отношения не сложнее триадных. Более того, последние можно представить как триадные с включением нулевого значения [7, с. 6]. Например, для ясности излагаемой мысли мы можем представить это как код: 1-1-0. При этом третья часть либо отсутствует, либо утрачивает свой функциональный смысл и становится нулевой.

Триадную систему М. М. Семаго и Н. Я. Семаго предлагают рассматривать как новый, следующий за бинарными оппозициями этап линейного мышления, приводя, в свою очередь, позицию Р. Г. Баранцева: «...при анализе сложных систем классическая “черно-белая” гегелевская триада “тезис — антитезис — синтез” должна уступить, например <...> тринитарной методологии» [8, с. 101–102; 9, с. 17–18].

Обзор данных идей необходим, чтобы понять идею бинарности и тернарности современного бытия человека. Систему современного бытия мы можем выстроить через категорию «реальность», в которой живет и функционирует человек. Схема будет выглядеть как

«природная реальность (П) — культурная реальность (К) — виртуальная реальность (В)».

В этом смысле мы можем дополнить идею Ю. М. Лотмана о необходимости сохранения структурного двуединства: «Подлинная жизнеспособная Большая Структура, — писал Ю. М. Лотман, — ... должна не потерять структурного двуединства — способности быть одновременно единой и бинарной... Взаимная необходимость различно организованных субструктур — единственное средство сохранить их органичность» [10, с. 677]. Только в нашем случае это единое может выражаться в двух- и триединстве. То есть на стадии современного культурно-исторического развития модель может быть понята как тренарная и бинарная одновременно.

Взаимоотношение человека и природы. При рассмотрении классического подхода к существованию человека мы привыкли говорить о его жизни в двух мирах: мире природы и мире культуры. При этом культура как уникальный мир человеческого бытия может быть понята в трех различных моделях:

1) культура вырастает из природы и тесно с ней взаимосвязана. На этом этапе мы можем представить культуру и природу как две переплетенные лозы;

2) культура надстраивается над природой. Природа в данном случае выступает естественным базисом культуры;

3) культура вступает в оппозицию по отношению к природе. Она становится самостоятельным миром человека и в своем предельном смысле «достигает уверенности» в том, что способна существовать без природы. Данный этап скорее отражает иллюзию, вследствие которой человек уверен в своем превосходстве и в превосходстве своего разума.

Так, третий тип взаимоотношений природы и культуры может выражаться в таких феноменах, как создание искусственных органов, выращивание синтетического мяса (а значит, отпадает необходимость взаимодействовать с животным миром и оказывать на него прямое воздействие, проявляющееся в его уничтожении, в том числе разрушении экологических систем), использование искусственных атрибутов, дополняющих человеческое тело, при отказе от естественных характеристик (изменение частей своего тела, цвета кожи, волос, глаз и др.).

При этом становление отношений «природа — культура» можно выстроить в соответствии с осознанием человеком свое-

го культурного бытия и становлением самосознания, которое было предложено М. С. Каганом в его работе «Философия культуры». Исследователь указывал, что на первых порах человек не отделял себя от природы и считал себя ничем не отличным от других живых существ: «природа воспринималась им как нечто единое и единосущное». На втором этапе связь с животными остается, но появляется качественное разделение живого/неживого. На третьем исключительность человека осознается им в полной мере. Человек возвышается над природным миром, а вместе с ним и культура, созданная им [11, с. 76–84].

Человек и культурная реальность. Столь обширное предварительное рассуждение о бинарности и тринарности пространственного существования человека нам необходимо для понимания современного состояния человека в культуре. Современная культура — это мир цифровой реальности, который пронизывает все сферы общества. Именно с помощью цифровых технологий сегодня создается новая виртуальная реальность, в которую человек погружается все сильнее. И речь здесь не только о современных VR-технологиях, но обо всей окружающей нас культуре медийности.

Современный человек все больше уходит от природного пространства в мир культуры и виртуального пространства. Мы станем свидетелями глобальной смены пространственного существования общества.

Но начнем сначала. С первобытного периода человек уделял внимание созданию утилитарных предметов культуры. Исходя из взаимоотношений человека и природы на протяжении всей человеческой истории, несложно заметить, что окружающий мир не является совершенным для человеческой жизни. Стремление изменить его «под себя» становится частью истории, и человек сознательно возводит границу между природой и собой. В культурном пространстве человек в некотором смысле сам становится «не природой», то есть отрицает свою биологическую сущность. Например, позиция «человек — царь природы» появляется в момент осознания человеком своего превосходства над дикой окружающей средой. Создавая же культурные предметы из естественных ресурсов, люди разрушают природу, что дает им ощущение защиты и безопасности: разрушение неблагоприятных условий неподвластной стихии и создание новых — таких, которые подходят человеку.

Человек стремится укрыться в искусственных условиях, окружив себя культурными объектами. При этом окружение себя куль-

турными предметами означает не только строительство и создание того, чего не существует в естественной среде, но и активную трансформацию последней, то есть самой природы.

Каждый культурный продукт является результатом бегства от природы, от тех условий, в которых человеку сложно выжить. При этом следует отметить, что чем дальше идет развитие общества, тем более усиливается это бегство. Если на базовом уровне это бегство с помощью физических объектов: строительство дома, создание одежды, орудий, то позже происходит постепенный уход посредством духовной и интеллектуальной деятельности.

Главным здесь является человеческий разум и способность рационально мыслить. При этом в качестве важного свойства человеческого мышления следует выделить способность предвидения результата своих действий и мышление на перспективу. Сущность же интеллектуальной деятельности отражается в символическом мышлении человека. На протяжении всей своей истории человек создает символические продукты, с помощью которых отображает окружающую действительность, осмысливает мир. Например, через мифы, сказки, произведения искусства, науку. Каждое из этих явлений выражается через художественный или научный язык, который тесно переплетается с языком естественным.

И язык, и духовная культура в своих проявлениях являются своего рода «виртуальной» реальностью, в которой человек находит ощущение безопасности, конструирует лучший мир, в котором он мог бы укрыться от угрожающей ему природы.

Создаваемая человеком культура является не только «второй природой», но тем, что дает ему возможность полноценно существовать в естественном мире. Без культуры человек бы выжить не смог. Культура есть инструмент человека для освоения мира и овладения самим собой (в первую очередь за счет предметов и языка — об этом хорошо писал Л. С. Выготский в своей работе «История высших психических функций»). Именно культура трансформировала человека в того, кто он есть сегодня. И в этом смысле мы можем называть его Человеком с большой буквы.

Посредством культуры человек как бы возводит стену между собой и природой. Убегая от нее, он не чувствует себя в безопасности даже в собственном теле и стремится к его трансформации для обретения уверенности. В. А. Подорога писал: «...вы все-таки находитесь внутри особой телесной машины и не имеете над ней пол-

ной власти, и в каждое мгновение можете утратить контроль. Ваше собственное тело (переживаемое как вам принадлежащее) в глубинном истоке существования принадлежит не вам, а скорее внешнему миру» [12, с. 12].

Таким образом, культурная реальность становится для человека местом основной жизнедеятельности, в которую он погружен. Конечно, здесь не идет речь о полном уходе от природы, но бессознательный страх, доставшийся в наследство от первобытных предков, по-прежнему сопровождает человека и дает ему стимул отгородиться от природной реальности.

Происходит это также и посредством культурных инструментов. В частности, В. С. Степин отмечал, что культурные инструменты являются своего рода продолжением человеческого тела там, где его недостаточно [13, с. 47–58]. Но здесь же мы можем отметить и тот факт, что эти инструменты постепенно становятся неотъемлемой частью человеческого существования. Человек как бы начинает воспринимать и смотреть на мир сквозь них. При этом на современном этапе инструментом, сквозь который человек воспринимает мир, становится медиа, погружающие его в виртуальную реальность. Вот как об этом пишет М. Маклюэн: «Язык медиа, как и любой другой язык, — это технология. Человеку не дано осознать воздействие средства, а потому он смотрит на мир через зеркало заднего вида» [14, с. 135].

Виртуальная действительность сегодня врывается во все сферы жизни человека: научную, экономическую, политическую, художественно-эстетическую, религиозную.

Проблема виртуальной реальности. Здесь нас в первую очередь интересует понятие виртуальной реальности в культуре. Если принимать во внимание позицию, что культура в классическом ее проявлении, и в особенности в сфере искусства, является элементом, порождающим виртуальность окружающей среды (мифы, сказки, живопись, кинематограф и др.), то возникает необходимость разграничивать понимание культуры как виртуальнообразующего феномена (о чем говорили еще в античности) и современной виртуальной реальности.

В первом случае для порождения виртуальной реальности необходим язык и человеческая способность к творчеству и воображению. Во втором случае необходимы цифровые технологии и дополнительные интерактивные инструменты (очки, гаджеты), сеть Интернет.

Происходит смена инструментов, с помощью которых человек порождает виртуальную реальность, но и в случае цифровой реальности мы по-прежнему можем отмечать важнейшую роль естественного языка (как первичной моделирующей системы) и, конечно же, бинарности человеческого мышления, которое органично соотносится с цифровым кодом (1-0).

Также сегодня часто наравне с понятием «виртуальная реальность» можно встретить понятие «дополненная реальность». В данной работе мы не стремимся сужать или конкретизировать отдельные аспекты виртуальности (в частности, в статье «Виртуальная реальность: виды, структура, особенности, перспективы развития» авторами выделяются такие классы реальности, как: виртуальная, дополненная, смешанная, дополненная виртуальность и расширенная (включающая четыре предыдущих и реальность как таковую) [15, с. 796–799]), но рассматриваем виртуальность как онтологический аспект. Как пишет М. А. Пронин, дополненная реальность придумана не современными учеными, но уже проявила себя в феномене иконы: «на ней одна реальность дополняет другую» [16, с. 137].

В этом смысле интересно обратиться к типологии виртуальной реальности в эстетическо-художественной сфере, описанной В. В. Бычковым и Н. Б. Маньковской в работе «Виртуальная реальность как феномен современного искусства». При этом они определяют виртуальную реальность следующим образом: «Виртуальная реальность как художественный феномен — это сложная самоорганизующаяся система, некая специфическая чувственно (визуально-аудио-гаптически) воспринимаемая среда, создаваемая электронными средствами компьютерной техники и полностью реализующаяся в психике воспринимающего...» [17, с. 33].

Они выделяют следующие типы виртуальности:

1) естественная виртуальность — изначально характерная для духовно-психической деятельности человека (фантазии, сны, видения и др.);

2) искусство как виртуальная реальность — образно-символический мир, смоделированный искусством;

3) паравиртуальная реальность — практики искусства в авангардно-модернистско-постмодернистском искусстве с XX века, без применения технических средств.

4) протовиртуальная реальность — элементы культуры, возникающие с помощью современной техники (начиная от телевидения

и рекламы, заканчивая арт-практиками, транслирующимися посредством сети Интернет);

5) виртуальная реальность в понимании современного человека, требующая полного погружения в нее воспринимающего (например, посредством VR-очков) [17, с. 36–39].

Как отмечают исследователи, важнейшим условием виртуальной эстетики является наличие виртуальных очков, которые помогают человеку переходить в виртуальный мир и перевоплощаться в некоего электронного двойника (другое Я). Данный технический нюанс обеспечивает одно из важнейших условий — сохранение ощущения дистанции между виртуальным Я и реальным.

Не случайно поэтому в качестве одного из фактов о виртуальной реальности обозначается ее параллельность реальной жизни. Но нам думается, что сегодня это обстоятельство постепенно утрачивает свою актуальность, поскольку виртуальная жизнь все больше вторгается в жизнь реальную и в некотором смысле становится с ней единым целым. Так, например, в 2016 году любителей игр взбудоражила игра Pokémon Go, которая позволяла не просто играть в своем мобильном гаджете, но и при помощи камеры и GPS-навигатора искать фантастических существ в реальном мире. Игра вместе с возможностью погрузиться в виртуальный мир породила и множество происшествий, несчастных случаев, заигравшихся геймеров. Увлечшись, они забывали о том, что находятся в реальном мире, и теряли бдительность. Интересными являются такие случаи, как просьба работников АЭС «Фукусима» к разработчикам игры «не пускать покемонов на станцию» или появление на Тайване туристических туров для игроков с целью поиска редких покемонов. А в России некоторые банки стали предлагать страховые контракты на случай получения травмы во время игры. Другим примером стирания границы между реальностью и виртуальностью может послужить техническое решение компании BMW, которая летом 2023 года выпустила солнцезащитные очки дополненной реальности для мотоциклистов, которые могут отображать скорость перемещения, температуру, данные навигатора и другие важные аспекты дорожного движения в реальном времени.

Между виртуальной реальностью и живой, таким образом, стирается граница. При этом нужно отметить, что подобное разрушение границ происходит не только из-за внедрения цифровых технологий в реальную жизнь, но и на уровне психического восприятия

человеком мира. Так, одним из факторов формирования современного виртуального пространства являются медиатехнологии, которые, по мнению Н. Б. Кирилловой, формируют наше сознание и оказывают влияние на социализацию личности: «Медиакультура — это совокупность информационно-коммуникативных средств, выработанных человеком в ходе культурно-исторического развития, способствующих формированию общественного сознания и социализации личности» [18, с. 5].

Стоит также отметить, что среди подходов определения сущности виртуальной реальности есть сопоставление ее с симулятивной реальностью, в основе которой лежит категория «симулякра» Ж. Борийяра. Такую позицию можно встретить в статье Л. М. Демченко, Т. В. Закирова, которые отмечают, что «симулятивная реальность приобретает форму виртуальной реальности и входит в обиход повседневной жизни» [19, с. 32]. Это в соответствии с теорией Ж. Бодрийяра вводит нас в другую проблематику современности — определения истинной реальности и отличия ее от вымышленной / ложной / ненастоящей.

При этом сегодня отмечается не только негативное влияние цифровых технологий на психику, в том числе виртуальной реальности. Последняя активно используется для помощи людям с психическими расстройствами, депрессиями, фобиями, становится частью тренингов и инструментом для психологической релаксации. О положительных результатах применения данных технологий в психиатрии с целью проживания сложных ситуаций в смоделированных условиях, в частности, пишет А. А. Мурашко в обзоре результатов работ иностранных коллег [20, с. 101–105].

Еще одной важной особенностью является то, что современные возможности VR-технологий во многом расширяют такие категории, как пространство и время. Человек может перемещаться в своем сознании не только в реальные существующие условия, смоделированные цифровыми кодами, но и в прошлое. Например, в историко-археологическом музее-заповеднике «Эребуни» с помощью виртуальных очков можно принять участие в урартском ритуале недалеко от храма «Суси». Человек перемещается на тысячу лет назад, чтобы узнать, как строили храмы, писали на глиняных табличках, и просто походить по местности древнего Урарту [21].

Но если данные виртуальные экскурсии воссозданы на предположениях и сохранившихся элементах древней культуры, то тех-

нология на базе нейросети NVIDIA Instant NeRF может воссоздать любую обстановку в формате 3D-реальности по 2D-фотографиям. Ю. А. Васерчук, описывая данную технологию, отмечает, что понимание учеными-нейропсихологами работы нервных клеток гиппокампа человека, отвечающих за восприятие пространства, помогает развитию цифрового искусства и виртуализации памяти человека. NVIDIA Instant NeRF «позволяет зрителю окунуться в минувшие дни, запечатленные в памяти и воссозданные цифровыми средствами. Рассказы пользователя о детстве переводятся в визуальные образы и моментально транслируются с экранов гаджетов или с помощью VR-приспособлений» [22, с. 186–187].

Таким образом, виртуальная реальность позволяет человеку условно перемещаться во времени, расширять пространство, в котором он существует, в то же время он как бы оказывается в двух пространствах одновременно. Физически он остается в реальном мире, его тело живет по законам физики и земного времени. Психически он переживает иное пространство-время, которое находится за пределами его физического существования. Если смотреть на это сквозь призму религии, то происходит разделение телесности и души. В некотором смысле явление не новое в человеческой культуре. Однако если в религиозном понимании человеческая возможность оказаться в инореальном мире носила характер потенциальный, «возможный когда-либо», то современные технологии создают инореальность здесь и сейчас. Разделение тела и сознания посредством современных технологий является одной из черт культуры постмодерна, на которую, в частности, указывает В. А. Кутырев [23].

Именно технологии позволяют стирать границы между различными медиа, видами искусства и, как мы можем наблюдать, между реальностью и виртуальным миром. В результате человек живет в двух мирах, и его существование сегодня определяется уже не столько жизнью в природе и в пространстве культуры, сколько в мире культуры и виртуальном мире. Происходит смещение модуса человеческого бытия на мир идеальный (бестелесный). Стираются границы между реальностью и медийным миром: «Совокупность всех медиа формирует универсальную автономную среду», — пишет П. Вейбель [24, с. 153]. И не случайно М. Маклюэн говорил, что мы смотрим на мир сквозь зеркало, и этим зеркалом являются медиа.

Триадность современного бытия человека. Таким образом, возвращаясь к началу данной статьи и схеме «Природная реальность (П) — культурная реальность (К) — виртуальная реальность (В)», мы можем обозначить современную бинарность человеческого существования (или триадность отношений к реальности, выраженную как 1-1-0) как «культурная реальность — виртуальная реальность». Именно этот модус существования человека стал преобладающим в современном мире. При этом нулевую позицию все чаще принимает природная реальность. Но нужно подчеркнуть, что происходит не полная утрата природного бытия и абсолютный уход от природы человека, а все большее освобождение от природной зависимости.

Если мы вернемся к мысли М. С. Кагана об этапах осознания человеком своей особенности и выделения себя из природы, то, на наш взгляд, выразить мы могли бы это в следующих схемах, где природа — П, Человек (общество) — Ч (см. схемы 1, 2):

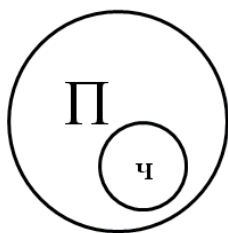


Схема 1

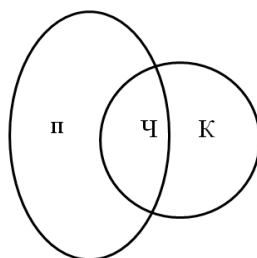


Схема 2

Первоначально человек не выделял себя из природы, существовал внутри нее и не мыслил себя в не ее пространства. Постепенно, выделив себя и осознав свою уникальность по сравнению с другими живыми существами, человек все больше «обрастает» культурным бытием (К). Систему бытия человека при этом, выраженную в бинарной оппозиции «культура — природа», можно обозначить так (см. схему 2):

При этом пространство природы поначалу преобладало по отношению к пространству культуры. Но важно, что это преобладание имеет смысл не в измерении площади, занимаемой на планете, а в значении для человеческого бытия.

Современный мир с виртуальным пространством (В) можно выразить, следовательно, таким образом (см. схему 3):

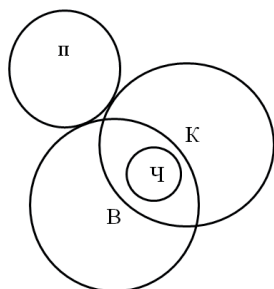


Схема 3

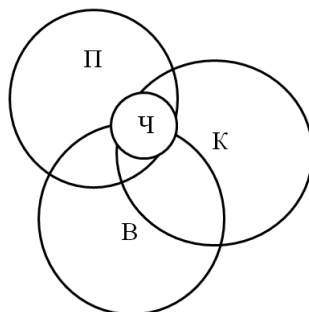


Схема 4

Но данная схема не учитывает природную сторону человеческого бытия, которая по-прежнему является значимой для жизни общества. Сегодня становится все более очевидным, что без оглядки на природу человек выжить не сможет. Он может создавать для себя наиболее благоприятные условия посредством культурных достижений, визуализировать природу в виртуальном пространстве и погружаться в ее цифровую модель, не испытывая страха и дискомфорта от неподвластных ему природных стихий. Но сам он по-прежнему будет оставаться частью природы в своем физиологическом выражении, поскольку даже его психическая система основывается на физиологической базе. Современные трансформации человеком себя, и прежде всего своего тела, которые сегодня также достигли небывалых размеров по сравнению с другими историческими эпохами, не отменяют его биологической природы. А полный уход от последней лишает человека данного статуса. Это уже будет не человек, а кто-то другой (андроид, робот, киборг и т. п.). Человек связан с природой и не может быть оторван от нее, иначе он исчезнет как биосоциокультурное существо. Отмена биологической составляющей означает смерть, поскольку оппозиция живого есть неживое, то есть мертвое, к чему рано ли поздно приходят все биологические существа. Следовательно, отмена биологической части человека равнозначна его смерти (вопрос бессмертия тоже находит реализацию в цифровом мире, но эта тема выходит за пределы данной статьи).

Не случайно М. С. Каган выражал опасения по поводу современной ему культурной ситуации, говоря о возможной гибели человечества. Избежать этого возможно лишь в том случае, если человек возьмет ответственность за совершаемый им выбор в процессе сво-

его существования [25]. Поэтому даже сегодня универсальным и важнейшим аспектом человеческой жизни является мораль и нравственность, которой он обязан руководствоваться при осуществлении культурно-социальной трансформации своего бытия.

При этом существование каждого из пространств возможно лишь в оппозиции одного к другому. Невозможно понять сущность культурного пространства, не анализируя его относительно природного. Аналогично и по отношению к виртуальному пространству. При этом оппозиционность пространств относительна, поскольку подразумевает не отмену противоположного, а лишь обоснование себя относительно другого. В этом выражается условие возможности пространства (можно сказать, кантианский принцип М. Мамардашвили [26]).

Соответственно, схема современного пространственного существования человека должна быть выражена следующим образом (см. схему 4).

Заключение. В ходе нашего исследования мы рассмотрели особенности пространственного существования современного человека. Триадность современного человеческого бытия выражается следующим образом: «природная реальность — культурная реальность — виртуальная реальность». Каждое из реальностей не утрачивает значение в выражении триадности с нулевым значением 1-1-0 (где нуль — это одно из трех пространств), а выражается в сложной взаимосвязанной триадной модели 1-1-1.

Сосуществование трех пространств является постоянно динамичным и изменяется лишь преобладанием одного над другими. Так, постмодернистскую эпоху нередко критикуют за ее деантропологизацию, что позволяет нам обосновывать эту позицию, в том числе и преобладание сегодня культурно-виртуального аспекта человеческого бытия.

Полное же разрушение одного из пространств допустимо лишь по отношению к виртуальному пространству в его цифровом воплощении, поскольку лишь его утрата не грозит человечеству смертью и позволяет сохранить биосоциокультурный статус. Виртуальное пространство является своего рода префиксом, изменяющим суть культурного пространства, продолжаящим его в ином качестве. Отмена цифровой виртуальности означает лишь возвращение в исходную предметную сферу культуры и в пространственное бытие «природа — культура».

Данное понимание взаимоотношений пространственных категорий выражает ценностно-гуманистический подход к пониманию человека, который актуален в ситуации постиндустриальной культуры. В эпоху информационного общества в результате нарастающих цифровых технологий происходит отчуждение человека от своего тела, самости, результатов труда, что приводит к обесцениванию личности и эмоциональной опустошенности. Правильное понимание онтологического существования человека и единства пространственных категорий способствует преодолению гуманистического кризиса.

Список источников

1. Пронин М. А., Юрьев Г. П. Введение в виртуалистику. Саранск: Рузаевский печатник, 2008. 130 с.
2. Либерман С. А. Виртуалистика. Историческая укорененность и методологические возможности // Вестник Вятского государственного университета. 2018. № 1. С. 50–54.
3. Леви-Стросс К. Мифологии. Т. 1. Сырое и приготовленное / пер. З. А. Сокулер, К. З. Акоюн. М.; СПб.: Университетская книга, 1999. 406 с.
4. Лотман Ю. М. Избранные статьи : в 3 т. Т. 1. Статьи по семиотике и типологии культуры. Таллин: Александра, 1992. 479 с.
5. Шилков Ю. М. Гносеологические основы мыслительной деятельности. СПб.: СПбГУ, факультет философии и политологии, 1992. 184 с.
6. Флиер А. Я. Опыт систематизации структуры культуры // Знание. Понимание. Умение: Информационный гуманитарный портал. URL: http://zpu-journal.ru/e-zpu/2016/3/Flier_Systematization-Structure-Culture/ (дата обращения: 13.10.2023).
7. Уваров М. С. Бинарный архетип. Эволюция идеи антиномизма в истории европейской философии и культуры. СПб.: Изд-во БГТУ, 1996. 214 с.
8. Семаго М. М., Н. Я. Семаго. Типология отклоняющегося развития. Модель анализа и ее использование в практической деятельности. 2-е изд. М.: Генезис, 2016. 402 с.
9. Баранцев Р. Г. Нелинейность универсальной истории // Процессы самоорганизации в универсальной истории : материалы Международного симпозиума (Белгород, 29 сент. — 2 окт. 2004 года). Белгород, 2004. С. 17–18.
10. Лотман Ю. М. О поэтах и поэзии. СПб.: Искусство-СПБ, 1996. 848 с.
11. Каган М. С. Философия культуры. СПб.: Петрополис, 1996. 416 с.
12. Подорога В. А. Феноменология тела. Введение в философскую антропологию : материалы лекционных курсов 1992–1994 годов. М.: Ad Marginem, 1995. 341 с.

13. Степин В. С. Человеческое познание и культура. СПб.: СПбГУП, 2013. 140 с.

14. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева; закл. ст. М. Вавилова. М.; Жуковский: КАНОН-пресс-Ц, Кучково поле, 2003. 464 с.

15. Волинов М. М., Китов А. А., Горячкин Б. С. Виртуальная реальность: виды, структура, особенности, перспективы развития // E-Scio. 2020. № 5 (44). С. 795–812.

16. Пронин М. А. Виртуалистика в Институте человека РАН. М.: ИФРАН, 2015. 179 с.

17. Бычков В. В., Маньковская Н. Б. Виртуальная реальность как феномен современного искусства // Институт философии Российской академии наук. URL: https://iphras.ru/uplfile/root/biblio/aest/aest_2/2.pdf (дата обращения: 18.09.2023).

18. Кириллова Н. Б. От медиакультуры к медиалогии // Культурологический журнал. 2011. № 4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ot-mediakultury-k-medialogii> (дата обращения: 16.10.2023).

19. Демченко Л. М., Закирова Т. В. Проблема взаимосвязи технического и социального в становлении «симулятивной реальности» как способа человеческого бытия в философии Ж. Бодрийера // Вестник Оренбургского государственного университета. 2011. № 7 (126). С. 32–40.

20. Мурашко А. А. Возможности применения виртуальной реальности в психиатрии // Социальная и клиническая психиатрия. 2021. Т. 31. № 2. С. 101–105.

21. Мариам Кочарян. Микаэл Бадалян: «Быть наследником Урарту — большая ответственность» // Дзен. URL: https://dzen.ru/a/Y_3rWx51NBhrCZUm (дата обращения: 12.03.2024).

22. Васерчук Ю. А. Искусство глубокого погружения // Медиаискусство — XXI век. Генезис, художественные программы, вопросы образования : материалы международной научной конференции 1–3 ноября 2022. М., 2023. С. 180–193.

23. Кутырев В. А. Философия постмодернизма. М.: Директ-Медиа, 2014 // ЭБС Литрес. URL: <https://www.litres.ru/book/vladimir-kutyrev/filosofiya-postmodernizma-11823645/> (дата обращения: 12.04.2023).

24. Вайбель П. Медиаискусство: от Симуляции к Стимуляции // Логос. 2015. № 4. С. 135–162.

25. Власенко В. В. Философско-педагогические идеи М. С. Кагана // Культурологический журнал. 2011/2 (4). URL: http://cr-journal.ru/rus/journals/62.html&j_id=6 (дата обращения: 25.09.2023).

26. Мераб Константинович Мамардашвили: Сознание и цивилизация // Гуманитарный портал. URL: <https://gtmarket.ru/library/articles/5479> (дата обращения: 18.04.2024).

References

1. Pronin M. A., Yur'ev G. P. *Vvedenie v virtualistiku* [Introduction to Virtualistics]. Saransk: Tipografiya «Ruzaevskij pechatnik», 2008. 130 p. (In Russ.)
2. Liberman S. A. Virtualistics. Historical Rootedness and Methodological Possibilities. *Vestnik Vyatskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of the Vyatka State University], 2018, no 1, pp. 50–54. (In Russ.)
3. Levi-Stross K. *Mifologiki. T. 1. Syroe i prigotovlennoe* [Mythologies. Vol. 1. Raw and cooked]. Transl. Z. A, Sokuler, K. Z. Akopyan. Moscow; SPb.: Universitetskaya kniga, 1999. 406 p. (In Russ.)
4. Lotman Yu. M. *Izbrannye stat'i: v trekh tomah. T. 1. Stat'i po semiotike i tipologii kul'tury* [Selected articles: in three volumes. Vol. 1. Articles on semiotics and typology of culture]. Tallinn: Aleksandra, 1992. 479 p. (In Russ.)
5. Shilkov Yu. M. *Gnoseologicheskie osnovy myslitel'noj deyatel'nosti* [Epistemological foundations of mental activity]. SPb.: SPBGU Fakul'tet filosofii i politologii, 1992. 184 p. (In Russ.)
6. Flier A. Ya. *Experience of systematization of the structure of culture. Informacionnyj gumanitarnyj portal «Znanie. Ponimanie. Umenie»* [Knowledge. Understanding. Skill: Information humanitarian portal]. Available at: http://zpu-journal.ru/e-zpu/2016/3/Flier_Systematization-Structure-Culture/ (accessed 13.10.2023). (In Russ.)
7. Uvarov M. S. *Binarnyj arhetip. Evolyuciya idei antinomizma v istorii evropejskoj filosofii i kul'tury* [Binary Archetype. Evolution of the Idea of Antinomianism in the History of European Philosophy and Culture]. SPb.: Izd-vo BGTU, 1996. 214 p. (In Russ.)
8. Semago M. M., Semago N. Ya. *Tipologiya otklonyayushchegosya razvitiya. Model' analiza i ee ispol'zovanie v prakticheskoj deyatel'nosti* [Typology of deviant development. Model of analysis and its use in practical activities]. Moscow: Genezis, 2016. 402 p. (In Russ.)
9. Barancev R. G. *Nonlinearity of universal history. Processy samoorganizacii v Universal'noj istorii : Materialy Mezhdunarodnogo simpoziuma (Belgorod, 29 sent. — 2 okt. 2004 goda)* [Processes of self-organization in Universal history : Proceedings of the International Symposium (Belgorod, September 29 – October 2, 2004)]. Belgorod, 2004. Pp. 17–18. (In Russ.)
10. Lotman Yu. M. *O poetah i poezii* [About poets and poetry]. SPb.: Iskusstvo-SPB, 1996. 848 p. (In Russ.)

11. Kagan M. S. *Filosofiya kul'tury* [Philosophy of Culture]. SPb.: Petropolis, 1996. 416 p. (In Russ.)

12. Podoroga V. A. *Fenomenologiya tela. Vvedenie v filosofskuyu antropologiyu : materialy lekcionnyh kursov 1992-1994 godov* [Phenomenology of the Body. Introduction to Philosophical Anthropology : materials of Lecture Courses 1992–1994]. Moscow: Ad Marginem, 1995. 341 p. (In Russ.)

13. Stepin V. S. *Chelovecheskoe poznanie i kul'tura* [Human Cognition and Culture]. SPb.: SPbGUP, 2013. 140 p. (In Russ.)

14. Maklyuen M. *Ponimanie media: vneshnie rasshireniya cheloveka* [Understanding Media: External Extensions of Man]. Transl. V. Nikolaev. Moscow; Zhukovskij: KANON-press-C, Kuchkovo pole, 2003. 464 p. (In Russ.)

15. Volynov M. M., Kitov A. A., Goryachkin B. S. Virtual reality: types, structure, features, development prospects. *E-Scio* [E-Scio], 2020, no 5 (44), pp. 795–812. (In Russ.)

16. Pronin M. A. *Virtualistika v Institute cheloveka RAN* [Virtualistics at the Institute of Human Sciences of the Russian Academy of Sciences]. Moscow: IFRAN, 2015. 179 p. (In Russ.)

17. Bychkov V. V., Man'kovskaya N. B. Virtual reality as a phenomenon of contemporary art. *Institut filosofii Rossijskoj akademii nauk* [Institute of Philosophy of the Russian Academy of Sciences]. Available at: https://iphras.ru/uplfile/root/biblio/aest/aest_2/2.pdf (accessed: 18.09.2023) (In Russ.)

18. Kirillova N. B. From Media Culture to Mediaology. *Kul'turologicheskij zhurnal* [Cultural Studies Journal], 2011, no 4. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/ot-mediakultury-k-medialogii> (accessed: 16.10.2023) (In Russ.)

19. Demchenko L. M., Zakirova T. V. The problem of the relationship between the technical and the social in the formation of “simulated reality” as a way of human existence in the philosophy of J. Baudrillard. *Vestnik Orenburgskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of Orenburg State University], 2011, no 7 (126), pp. 32–40. (In Russ.)

20. Murashko A. A. Possibilities of using virtual reality in psychiatry. *Social'naya i klinicheskaya psixiatriya* [Social and clinical psychiatry], 2021, vol. 31, no 2, pp.101–105. (In Russ.)

21. Mariam Kocharyan. Mikael Badalyan: “Being the heir to Urartu is a great responsibility”. *Dzen* [Dzen]. Available at: https://dzen.ru/a/Y_3rWx51HBhrCZUm (accessed: 12.03.2024) (In Russ.)

22. Vaserchuk Yu. A. The Art of Deep Immersion. *Mediiskusstvo — XXI vek. Genezis, hudozhestvennye programmy, voprosy obrazovaniya : materialy mezhdunarodnoj nauchnoj konferencii 1–3 noyabrya 2022* [Media Art — the 21st Century. Genesis, Artistic Programs, Educational Issues : Proceedings of

the International Scientific Conference November 1–3, 2022]. Moscow, 2023. Pp. 180–193. (In Russ.)

23. Kutyrev V. A. Philosophy of postmodernism. Moscow: Direct-Media, 2014. *EBS Litres. Moscow: Direkt-Media*, 2014. Available at: <https://www.litres.ru/book/vladimir-kutyrev/filosofiya-postmodernizma-11823645/> (accessed 12.04.2023). (In Russ.)

24. Vajbel' P. Media Art: From Simulation to Stimulation. *Logos* [Logos], 2015, no 4, pp. 135–162. (In Russ.)

25. Vlasenko V. V. Philosophical and pedagogical ideas of M. S. Kagan. *Kul'turologicheskij zhurnal* [Cultural Studies Journal], 2011/2 (4). Available at: http://cr-journal.ru/rus/journals/62.html&j_id=6 (accessed: 25.09.2023). (In Russ.)

26. Merab Konstantinovich Mamardashvili: Consciousness and civilization. *Gumanitarnyj portal* [Humanitarian portal]. Available at: <https://gtmarket.ru/library/articles/5479> (accessed: 18.04.2024) (In Russ.)

Сведения об авторе

Лобанова Марина Максимовна, преподаватель, Сыктывкарский государственный университет имени Питирима Сорокина (167001, Россия, Сыктывкар, Октябрьский пр-т, д. 55)

Information about the author

Marina M. Lobanova, lecturer, Pitirim Sorokin Syktyvkar State University (55, Oktyabrsky Prospekt, Syktyvkar, 167001, Russia)

Статья поступила в редакцию / The article was submitted	09.05.2024
Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing	05.06. 2024
Принята к публикации / Accepted for publication	25.06.2024