



# ФИЛОСОФИЯ

УДК 165.18

## ВИРТУАЛИЗАЦИЯ ВОСПРИЯТИЯ КАК ФИЛОСОФСКАЯ ПРОБЛЕМА

**Воробьёва Александра Дмитриевна** – аспирант кафедры философии, Волгоградский государственный университет. E-mail: haidegger@list.ru

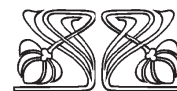
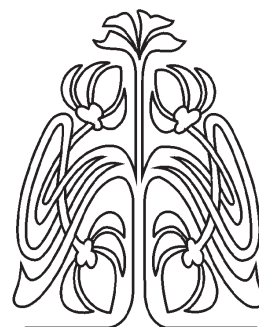
В статье анализируются философские представления об изменениях восприятия; вводится концепт «виртуализация восприятия», обозначающий процесс интенсификации образно-символического слоя восприятия. Приведены две трактовки виртуального: узкая, редуцирующая виртуальную реальность к технологической сфере, и широкая, закрепляющая за ней онтологический статус. Выявлено, что оптимальным подходом является нестрогое ограничение виртуального. Прослеживается три этапа развития представлений о виртуализации восприятия в философии: первый – Новое время, когда восприятие рассматривается как универсальная способность, не предусматривающая виртуализации. На втором этапе виртуализация восприятия подвергается критике и оцениванию, на третьем происходит рефлексия данного процесса. Автор опирается на работы Г. Дебора, Ж. Бодрийяра и П. Верильо, в которых прослеживается общая линия рассуждений – исследование образов, опосредующих восприятие человека. Сделан вывод, что восприятие является гибкой системой, изменяющейся в процессе развития культуры и общества.

**Ключевые слова:** восприятие, образ, виртуальное, современное общество, технологизация, прогресс, современная философия.

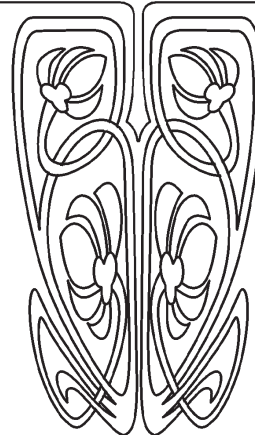
DOI: 10.18500/1819-7671-2016-16-3-245-248

В современной философии и науке всё большую популярность приобретает интегративный подход. Отчасти это связано с осознанием изменчивости и многогранности изучаемых объектов, их несводимости к линейной и однородной схемам. Сегодня даже онтологические и гносеологические вопросы не могут рассматриваться внеконтекстуально, тем более если речь идёт о междисциплинарных проблемах, одной из которых является проблема восприятия. Какова сущность восприятия? В чём его особенности? Изменяется ли оно в процессе развития человека и общества? Что происходит с восприятием современного человека? Решение этих вопросов важно не только для философии, но и для каждого отдельно взятого индивида. А между тем ответы уже частично содержатся в работах известных мыслителей.

Первые научные представления о восприятии сформировались в Новое время и не предполагали существования виртуализации восприятия. В XVII веке учёные стремились достичь такого восприятия мира, которое было бы максимально очищено от наслоений сознания. Философы той эпохи рассматривали восприятие как непосредственное воздействие предметов внешнего мира на органы чувств человека. Такая трактовка встречала неодобрению и критику со стороны отдельных мыслителей, однако она оставалась главенствующей долгое время. Вплоть до XIX века восприятие понимается как нечто универсальное и неизменное.



НАУЧНЫЙ  
ОТДЕЛ





У истоков исторической трактовки восприятия стоит К. Маркс. Философ обвинил социум в создании настолько устойчивых иллюзий, что большинство людей даже с помощью рефлексии не распознают обмана. Само по себе такое обвинение не было бы новаторским, если бы Маркс не предложил схему, детально описывающую механизм «извращения» мира. Последователи антикапиталистической теории подхватили методологию обличения, что породило волну аналитических исследований культуры. Именно в рамках марксистской критики начинает изучаться и описываться влияние современных изменений общества на восприятие находящихся в нём людей.

Одной из первых подобных работ является «Общество спектакля» Ги Дебора, ныне по праву считающаяся классикой. В ней описывается, как конструкты, созданные в человеческом сознании, материализуются, становясь не только объективированными идеями, но и зримыми предметами. Это оказывается возможным благодаря вплетению в человеческие отношения образов: «спектакль – это не совокупность образов, но общественное отношение между людьми, опосредованное образами» [1, с. 13]. Являясь идеальными по своей природе, образы тем не менее тесно связаны с чувственностью, поэтому, теряясь в сетях сложных социальных отношений, они смешиваются с предметами внешнего мира: машинами, телефонами, домами и т.д. Таким образом, восприятие оказывается заложником социального и экономического устройств, изменяя их в соответствии со своими нуждами. Следует заметить, что в данном случае говорится не о влиянии установок сознания, мировоззрения или онтологизации на восприятие, но о его преображении извне, о непосредственном воздействии общества спектакля.

Идеи Дебора могут быть представлены в следующей схеме: идеальные принципы и установки объективируются и материализуются через образы, встраивающиеся в общественные процессы. Несомненно, чем полнее и шире реализуется данная схема, тем меньше у каждого члена общества остается личной свободы. Действительно, если образы, а с помощью них и идеи, уже заложены в каждом предмете и даже не требуют разгадывания, человеку не остается ничего, кроме как потреблять. Человек XX в., каким его видит Дебор, лишён возможности остаться с миром тет-а-тет, так как его повсюду ожидают «специализированные опосредования» [1, с. 15], избежать которых очень сложно в столь агрессивном обществе.

Несомненно, сегодня некоторые идеи Дебора кажутся несколько устаревшими. Однако общая схема, предложенная им в своих трудах, не теряет актуальности и находит развитие в работах других исследователей. Так, они оказали огромное влияние на становление популярнейшего мыслителя прошлого века Ж. Бодрийера. Он считает, что товары, предложенные массовым потребителям, парадоксальным образом являются копиями, у которых нет оригинала, т.е. нет модели. Вместо этого существует некий образ, зыбкий и нечёткий, воплощающийся в сотне предметов, но никогда не совпадающий ни с одним из них. В последующих трудах Бодрийер переносит эту схему на более широкий класс явлений: не только вещи, но и любые знаки деградируют в современном обществе до «копий без оригинала» – симулякров [2]. Основные особенности симулякров заключаются в том, что они выдают себя за реальность и могут воспроизводиться бесконечное число раз, безотносительно к какому-либо референту.

Как же связаны рассуждения Бодрийера с проблемой восприятия? Сам мыслитель не занимается этим вопросом отдельно, однако те трансформации, которые, с его точки зрения, происходят в символической среде, не могут осуществляться без фундаментального изменения восприятия. Соединение вещи и образа означает, что восприятие растворяется в представлении. Симулятивная реальность может существовать лишь до тех пор, пока она воспринимается как истинная.

По-своему развивает идею театрализации мира П. Верильо, который исследует особенности изменения восприятия, произошедшие в связи с появлением фото- и киноиндустрии. Он делает любопытный вывод: в современном обществе функция восприятия фактически перекладывается на «плечи» машин – фото- и кинокамер. Используясь всё чаще и чаще, эти протезы зрения вытесняют субъективное человеческое видение. Объектив камеры приобретает привилегированное положение как аппарат более точный и надежный, нежели глаз.

Верильо не поддерживает оптимистическую трактовку технологизации: как и Бодрийер, он считает, что в современной культуре образы становятся обезличенными и подменяют собой объективную реальность, а фиксация и трансляция этих образов приобретает механистические черты, уподобляясь производству, замкнутому на самом себе. Это приводит к деградации воображения: «слова не вызывают образов у современных школьников. Но растёт и число



зрительно неграмотных» и далее: «предметы теряют образность, и потому их воспринимают как среду саму по себе» [3, с. 54].

Общая тенденция современного общества, которая была подмечена всеми приведенными авторами, может быть обозначена как «вынесение наружу» восприятия человека. В «пессимистической» трактовке подчеркивается: это «вынесение наружу» приводит к тому, что внутренние переживания, страхи, желания и фантазии людей оказываются опредмечены, обезличены и унифицированы. Такая позиция оказывается обоснованной, если закрыть глаза на оценочные суждения, приводящие порой к демонизации современной культуры.

Опредмечивание образов происходит, прежде всего, благодаря продуктам масс-медиа. Особенно сильное влияние оказывается на новые поколения, не заставшие мира без телевидения и Интернета. Дело в том, что всё чаще гиперреалистичный образ, транслируемый с экранов, человек видит прежде, чем эквивалентный предмет. Репрезентация предметов в современной культуре приобрела такие масштабы, что изображения стремятся вытеснить вещи. Эта проблема фиксируется В. Л. Круткиным следующим образом: «предмет и изображение онтологически различаются, но и то, и другое осваивается визуально» [4, с. 53]. Конечно, тезис о сугубо зрительном освоении предметов вызывает множество возражений. Тем не менее нельзя не согласиться с автором в том, что современный человек имеет дело с качественно новым способом репрезентации информации, которую он воспринимает теми же органами чувств, что и тысячу лет назад.

Все описанные изменения могут быть концептуализированы в одном словосочетании: виртуализация восприятия. Несомненно, использование термина «виртуальное» уводит нас к широкому и разнородному спектру смыслов, ведь существует множество разнообразных его толкований. В наиболее узком понимании это – всё то, что связано с новыми технологиями трансляции информации. Такую интерпретацию мы встречаем, например, у Д. Дойча, который считает, что виртуальная реальность – особого рода имитация, достигнутая с помощью технических средств и воздействующая на ощущения человека [5, с. 47–52].

Однако, на наш взгляд, истина, как это обычно и бывает, лежит посередине. Виртуальное не следует сводить к компьютерной сфере, но в то же время его не нужно и абсолютизировать. Виртуальное – это всегда нечто вторичное, про-

изведенное, а потому его интерпретации будут различаться в зависимости от того, что рассматриваем в качестве исходной точки. В данной работе мы будем трактовать виртуализацию восприятия как процесс увеличения образов, опосредующих восприятие предмета, который сопровождается онтологизацией идеи виртуальности этих образов. Виртуализация восприятия связана, прежде всего, с изменением «считки» предметов. Трансформации подвергается такая функция восприятия, как отбор и различение. В процессе виртуализации образы и смыслы, созданные человеком, «врастают» в предметы окружающей действительности. Это означает, что снимается разница между природным как существующим отдельно от сознания человека и искусственным, пребывающим только в мире людей.

Во все времена восприятие было опосредовано множеством образов, однако осознание данного процесса пришло относительно недавно, и немалую роль в этом сыграли бурные изменения в культуре и обществе. Многие мыслители дают негативную оценку происходящим трансформациям и, в том числе, виртуализации восприятия. Однако зачастую они исходят из всё той же нововременной идеи о существовании «чистого», не виртуализированного восприятия. Возможна и другая позиция, основанная на рефлексии происходящих процессов, принятии виртуализации как одного из универсальных культурных явлений, свойственного восприятию в целом.

Уже начиная со второй половины XX века идея единства сознания и восприятия преподносится как пагубное стремление к онтологическому тоталитаризму. Это значит, что появляется тенденция к осознанному слиянию образов вещей и образов их изображений. Фотографии, видео- и аудиозаписи становятся столь же приемлемыми способами познания мира, как и восприятие «вживую». И, напротив, окружающая действительность приобретает сходство с виртуальным миром (например, когда при определенном сочетании условий нам начинает казаться, что мы попали в фильм). Если ученый Нового времени разграничивал те образы предметов, которые считал ложными, и те, которые ему казались истинными, то современный человек, особенно если это философ или художник, готов принять идею о равноправии первичных и вторичных образов, их одинаковую ложность или истинность.

Иллюстрацией сознательного смешения предметов и образов в современном мире может служить 3D-принтер. Этот аппарат способен создавать вещи из любого визуального образа,



как заимствованного, так и оригинального, при условии, что он предварительно будет нарисован с помощью компьютерной графики [6]. А это значит, что теоретически любой обладатель данного устройства может «перекодировать» образы своего сознания в предметы. Область применения 3D-принтера активно расширяется, его внедряют в различные виды производства, медицину, строительство и даже в математику. И это ещё один важный симптом: отныне нет различия между созданием простой или сложной, вредной или полезной вещи. Каждый образ и каждый предмет приближаются к онтологическому равновесию, они оказываются одинаково виртуальными.

Современная философия показывает, что изучение человека, его природы и сущности не может быть целостным без обращения к изменениям культуры и общества. И это касается, прежде всего, как ни парадоксально, фундаментальных оснований. Виртуализация восприятия демонстрирует глубокую связь между сознанием человека и образно-символической средой. С этой точки зрения восприятие представляется как гибкая система, которая способна не только отвечать на реакции внешней среды, но и изменять саму эту среду. Исследования динамических изменений восприятия дают возможность увидеть человека как существо подвижное и в то же время обладающее некоей устойчивой «матрицей», что, несомненно, актуально, прежде всего, для каждого, кто интересуется жизнью собственного сознания.

#### Список литературы

1. Дебор Г. Общество спектакля. М., 1999. 224 с.
2. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. Тула, 2013. 204 с.
3. Верильо П. Машина зрения. СПб., 2004. 306 с.
4. Круткин В. Л. «Значимость визуальных репрезентаций...» // Антропологический форум. 2007. № 7. С. 52–61.
5. Дойч Д. Структура реальности. М. ; Ижевск, 2001. 178 с.
6. Слюсар В. Фабрика в каждый дом // Вокруг света. 2008. Январь. С. 138–144.

#### Virtualization of Perception as Philosophical Problem

A. D. Vorob'eva

Volgograd State University

100, Universitetskiy av., 100, 400062, Volgograd, Russia

E-mail: haidegger@list.ru

In the article philosophical ideas about changes of perception are analyzed. The author introduced the concept «virtualization of perception» which means process of an intensification figurative and symbolical layer of perception. Two interpretations of the virtual are given: narrow, reducing virtual reality to the technological sphere and wide, assigning to it the ontological status. It is shown that optimum approach is mild restriction of virtual. Three development stages of ideas about virtualization of perception in philosophy are traced. The first stage is the Modern Times when the perception is considered as the universal ability, which does not presume virtualization. At the second stage there is criticism and evaluation virtualization of perception, on the third there is a reflection about this process. The author relies on G. Deborah, Zh. Bodriyyar, M. Maklyuen and P. Verilyo's works in which revealed the general line of reasonings – research of the images which mediate the perception. The conclusion that the perception is the flexible system changing in development of culture and society is drawn.

**Key words:** perception, image, virtual, modern society, technology, progress, modern philosophy.

#### References

1. Debor G. *La societe du spectacles*. Paris, 1969. 200 p. (Russ. ed.: Debor G. *Obshchestvo spektaklya*. Moscow, 1999. 224 p.).
2. Baudrillard J. *Simulacres et simulation*. Paris, 1981. 240 p. (Russ. ed.: Bodriyyar Zh. *Simulyakry i simulyatsiya*. Tula, 2013. 204 p.).
3. Virilio P. *La machine de vision*. Paris, 1988. 168 p. (Russ. ed.: Verilo P. *Mashina zreniya*. St.-Petersburg, 2004. 306 p.).
4. Krutkin V. L. «Znachimost vizualnykh reprezentatsiy...» (Importance of visual representations). *Antropologicheskii forum* (The anthropological forum), 2007, no. 7, pp. 52–61.
5. Deutsch D. *The fabric of reality*. New York, 1997. 390 p. (Russ. ed.: Doych D. *Struktura realnosti*. Moscow; Izhevsk, 2001. 178 p.).
6. Slyusar V. *Fabrika v kazhdy dom* (A factory to each house). *Vokrug sveta* (Round the world), 2008, January, pp. 138–144 (in Russian).