

О МАТРИЦЕ УПРАВЛЕНИЯ ВИРТУАЛЬНЫМИ ПРАКТИКАМИ И ТРЕНДАМИ

С.С.Хоружий

1. Реальность современного мира испытывает радикальные изменения, не только в динамике своего развития, но и в самой своей природе, фактуре. Закономерности этих изменений, их дальнейшие перспективы и сценарии почти еще не раскрыты, но одна из основных линий в поисках их понимания ведет нас «в сторону человека»: многие корни изменений оказывается возможным проследить на антропологическом уровне. В современной реальности Антропологическое и Социальное встают в новые отношения и образуют новую конфигурацию, которая характеризуется их тесной взаимной переплетенностью и взаимозависимостью. В подходе синергичной антропологии для описания этой новой конфигурации служит прежде всего понятие антропологического тренда. Антропотренд определяется как связанный комплекс антропопрактик, который со временем наращивает свою массовость и распространенность, приобретает растущую значимость на социальном уровне и становится существенным фактором в социальной реальности. Т.о., это антропологический феномен, который одновременно принадлежит социальной реальности и непосредственно транслирует воздействие и влияние антропологического уровня на социальный.

В своей совокупности антропотренды формируют область глобальной реальности, явления которой равно наделены антропологической и социальной природой; мы называем эту область интерфейс «антропологического и социального» или для краткости, АС-интерфейс. Насколько значима и важна эта область? Когда человек существенно не меняется и антропологическая реальность относительно стабильна, статична, тогда набор антропологических трендов невелик, эти тренды мало влиятельны, и АС-интерфейс не играет особой роли в глобальном развитии, которое в подавляющей мере определяется социальными процессами. Напротив, когда с человеком идут активные и резкие изменения, соответствующие тренды глубоко сказываются и на социальном уровне, на глобальной динамике; АС-интерфейс возрастает и может приближаться к масштабам всей совокупной антропосоциальной реальности.

Именно такова наша современность. Изменения, происходящие с человеком, беспрецедентны и необычны, они затрагивают не только взгляды, сознание, поведение человека, но и саму биологическую основу человеческого существа, его соматику и генетику, направляясь к тому, что Фукуяма назвал «наше постчеловеческое будущее». Эти изменения явно сказываются на всех основных аспектах социальной реальности – растущую роль антропологических факторов в культурных, политических, экономических процессах отмечают сегодня постоянно. В наших терминах, это означает, что в современной реальности АС-интерфейс играет решающую роль, и соответственно, для изучения этой реальности может быть эффективно использован наш аппарат антропологических и антропосоциальных концептов. Происходящие изменения глобальной реальности синергичная антропология описывает, отправляясь с антропологического уровня и в первую очередь прослеживая самый крупномасштабный процесс на этом уровне – а именно, смену доминирующих антропологических формаций. Каждая из этих формаций определяется некоторой *парадигмой конституции человека*; в свою очередь, каждая из таких парадигм соответствует определенному способу *размыкания человека в предельном опыте*. Следом за продолжительной эпохой, когда доминирующим было онтологическое размыкание (размыкание навстречу иному образу бытия, «онтологическому Другому») и дальнейшим периодом доминантности онтического размыкания (размыкания навстречу «онтическому Другому», который подобно самому человеку принадлежит наличному бытию, как например бессознательное), в конце минувшего века наступает период доминантности размыкания виртуального, которое осуществляется в выходах в антропологическую виртуальную

реальность – таких например, как пребывание в киберпространствах. Три эти формации именуется, соответственно: Онтологический Человек, Онтический Человек и Виртуальный Человек.

Сегодняшней задачей является, таким образом, изучение антропотрендов, которые возникают в практиках Виртуального Человека. Но с этой задачей сразу же соединяются задачи контроля и управления данными трендами, задачи их коррекции или преодоления. Причины вполне очевидны: современный мир расценивается как «общество риска», и в его развитии изобилуют опасные тенденции и негативные явления. Отношение к ним не может ограничиваться чистым наблюдением и простой дескрипцией, мы необходимо ставим вопросы о возможности воздействия на них, а затем и о практических стратегиях такого воздействия. Рассматривая эту проблематику в рамках синергичной антропологии, мы нашли, что в современной реальности тесное сопряжение антропологического и социального уровней приводит к новой постановке темы, которая соединяет в себе опыт антропологических практик себя и политических практик революционного действия. Мы отпавлялись от аналитического рассмотрения, в котором осуществлялась «антропологическая диагностика» антропосоциальной ситуации, т.е. идентификация наличных в ней антропотрендов и установление того, какими антропологическими формациями порождаются эти тренды. Стадия диагностики проводит своего рода *антропологическое означивание* глобальной ситуации, устанавливая ансамбль всех присутствующих антропотрендов и связывая каждый из них с определенной антропологической формацией. На этой базе далее можно выделить комплекс тех трендов, которые нуждались бы в коррекции, а возможно, и в блокировании, устранении.

Наш подход к проблеме управления трендами возникает на пути обобщения весьма гетерогенного исторического опыта. Как мы заметили, по сути одна и та же схема или парадигма управления была открыта В.И.Лениным в сфере политических практик и описана (независимо от Ленина) М.Фуко в антропологии, на примере позднеантичных практик себя. В первом случае задача управления требовала достичь определенного изменения социополитической реальности – осуществить смену государственно-политического строя; во втором случае эта задача требовала достичь определенного изменения антропологической реальности – осуществить заданную трансформацию сознания и всего человека (адепта практики себя). Вычленив единую парадигму в этих двух областях, столь взаимно далеких, мы дали ей название «матрицы управления Ленина-Фуко». Данная матрица есть структура, включающая три взаимосвязанных уровня, или плана:

концептуальный план – план оснащения – операционный план.

Каждый из этих планов представляет собой некоторый комплекс практик. В практиках концептуального плана создается теоретический фонд, который должен содержать понятия и идеи, дающие освещение ситуации, выделяющие ее тренды и доказывающие необходимость их определенного изменения. Операционный план содержит те практики, которые непосредственно осуществляют само требуемое изменение реальности – соответственно, социополитической или антропологической. И очевидно, что для этих двух уровней необходимо связующее звено, которое указывало бы путь и способ перехода от теории к практикам реального действия. Это – ключевое звено, именно оно превращает всю структуру в действенное единство, выполняющее задачу управления. Мы дали ему название «оснащения», следуя Фуко. Функция его очевидна: она заключается в том, чтобы преобразовать, перевести теоретический фонд в прямые инструкции и установки, в оружие для практических действий. Но для исполнения такой функции нет и не может быть общих, универсальных рецептов; напротив, выстраивание оснащения предельно зависит от конкретного содержания других планов матрицы.

Основная задача данного текста – выяснить специфические особенности матрицы управления в сфере виртуальных практик. Главное внимание мы уделим плану оснащения, постаравшись отчетливо представить его содержание и строение. Для этой

цели мы сначала вкратце опишем обе уже известные репрезентации матрицы управления. Начнем с политической репрезентации – с «матрицы Ленина», до боли знакомой всем, у кого есть опыт советской жизни.

Концептуальный план – теоретические основы революционного марксизма в ленинской редакции и с ленинскими дополнениями. Существенный элемент этого плана – учение о революционной партии как «авангарде пролетариата».

План Оснащения. То, что способно сделать указанный Концептуальный план основой и руководством для практических действий в социополитической реальности, – не что иное как *идеология*. Препарируя и упрощая теоретический фонд, она превращает его в связную, логически полную систему убеждений. Убеждения должны быть предельно ясны и просты, а система должна непременно содержать также набор оценок и установок, нацеливающих к определенным реакциям и действиям. Наряду с идеологией как таковой, в план оснащения следует включить и революционную партию: она обеспечивает внедрение идеологии и инструктаж по ее применению. Вкупе эти две составляющие плана оснащения делают его полностью соответствующим своему названию: воспринявшие его становятся законченно оснащенными для действия; и коль скоро речь идет о революционном действии, то это оснащение есть, даже не очень фигурально, их боевое снаряжение, вооружение.

Операционный план – последовательность революционных социальных практик, которые осуществляет полностью оснащенная (с помощью революционной партии) социальная группа (пролетариат). Весь комплекс практик направляется к заранее заданной цели смены государственно-политического строя.

Антропологическая репрезентация, или же «матрица Фуко» реализуется в практиках позднеримского стоицизма, эпикурейства, кинизма, согласно их реконструкции в «Герменевтике субъекта» Фуко (1982). По Фуко, эти практики представляют собой практику себя – последовательное самопреобразование интегрального человека, направляющееся к заранее заданной цели, «телосу» практики себя. Реконструкция Фуко позволяет интерпретировать данную практику себя как осуществление управления антропологической реальностью (хотя и не какими-либо антропотрендами, ибо в данном случае рассматривается чисто индивидуальная практика, протекающая полностью на антропологическом уровне, без выхода на уровень социальный). Матрица управления принимает здесь следующую форму.

Концептуальный план – это вновь некоторый фонд понятий и идей, который в данном случае заключен в форму так называемых «истинных речей», обращаемых к адепту практики его учителем. Содержание фонда является, вообще говоря, всесторонним, как и в «матрице Ленина», но преимущественно направляется на развитие личности адепта, посвящаясь темам познания мира и человека, его разума и сознания, а также ориентации человека в окружающей действительности, в обществе и last but not least в собственной жизни.

План оснащения – упрощающая переработка Концептуального плана, которую осуществляет адепт в ходе усвоения «истинных речей» учителя. Само понятие оснащения (греч. *paraskeue*, лат. *instructio*) Фуко находит в лексике позднеантичных практик себя и подробно анализирует, выделяя в его смысловой структуре такие важнейшие моменты. Прежде всего, формирование оснащения – это выборка, отбор избранных речей, которые усваиваются по-особому, накрепко: адепт их «повторяет на память, произносит вслух, записывает и переписывает»¹. Таким путем он должен не просто усвоить и запомнить их, а впитать внутрь, чтобы они вошли в его плоть и кровь, «проникали бы внутрь человека и направляли бы его... став его мышцами и нервами»². Элементы оснащения должны быть такую подмогой человека, что постоянно, без специального зова, у него присутствует под рукой. Далее, что касается принципов отбора, то они в главном таковы же как в случае

¹ М.Фуко. Герменевтика субъекта. СПб., 2007. С.350.

² Там же. С.353.

политических практик и идеологии: оснащение должно быть четкой системой простых, убедительных положений и мотиваций к действиям. «Эти речи... суть элементы такой рациональности, которая одновременно высказывает истину и предписывает, что нужно делать... Они – убедительные в том смысле, что не только убеждают, но и побуждают к действию»³. В итоге, возникает суммарная дефиниция: «Paraskeue – это способ непрерывного преобразования истинных речей, глубоко укорененных в субъекте, в морально приемлемые принципы поведения»⁴. И стоит указать еще один явствующий отсюда аспект. Оснащение сближает, сводит воедино утверждения истины (истинные речи, образующие Концептуальный план) и выражения долженствования, т.е. этические суждения; так что «Paraskeue – это среда, стихия преобразования логоса в этос»⁵. Применительно к «матрице Ленина» это значит, что идеология революционного действия несет в себе собственную, имманентную революционную этику (на чем всегда и настаивали истые революционеры).

Операционный план – это антропологические практики, которые, руководствуясь оснащением, осуществляют самопреобразование человека к телосу практики себя. В качестве телоса, согласно реконструкции Фуко, служит «истинная самость» (le soi) человека, такое состояние, в котором он стал «истинным собой», стал «сообразным истине». Продвижение к телосу совершается посредством системы упражнений разного рода, умственных, поведенческих, физических и др., для которых Фуко применяет собирательный термин «духовные упражнения». Упражнения охватывают все аспекты человеческого существования, которые в античности разделялись, согласно Фуко, на три обширные сферы: диететика, экономика, эротика. Наиболее разработанной является система упражнений римского стоицизма, основные упражнения которой получили широкую известность: «досмотр души», предвосхищение несчастий (praemeditatio malorum), размышление о смерти.

2. Обращаясь к репрезентациям матрицы управления в виртуальной реальности, нужно прежде всего указать основные виды виртуальных практик, по отношению к которым может ставиться задача управления. Как мы говорили, в современной реальности формация Виртуального Человека начинает доминировать, и это выражается в необычайном увеличении множества и разнообразия виртуальных практик. К тому же, надо иметь в виду, что по нашей трактовке⁶ всякий виртуальный феномен есть недозрелая, неполная актуализация некоторого актуального феномена и потому с любой актуальной практикой априори ассоциируется бесконечное множество виртуальных практик – ее недоактуализаций всевозможного рода. По этим причинам, едва ли возможно дать обзор всего спектра виртуальных практик или же их детальную классификацию. Сейчас мы укажем лишь несколько основных примеров – достаточно широких классов виртуальных практик, играющих существенную роль в современном мире.

Главной сферой антропологической виртуальной реальности остается компьютерная реальность, с создания которой и началось победное шествие Виртуального Человека к роли доминирующей формации. Выходы в киберпространство, в пространство Мировой Паутины – предельно массовая, всеобщая практика, ставшая одной из важнейших отличительных черт современного человека и общества. Во всех ее существенных аспектах у нее устойчивая динамика роста: продолжает постоянно возрастать ее всемирная, поголовная распространенность, постоянно же возникают все новые ее формы, киберпространства приобретают все более сложное и богатое устройство и неуклонно

³ Там же. С.351.

⁴ Там же. С.354.

⁵ Там же.

⁶ С.С.Хоружий. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Он же. О старом и новом. СПб., 2000. С.311-352.

возрастают продолжительность, интенсивность, насыщенность пребывания человека в этих пространствах. Есть важная черта не только человека, но всего живого: любое пространство для него – среда обитания, и пребывание в нем – это освоение, обживание. Притом обитание в киберпространстве проще, легче, удобнее и для многих интереснее, чем в актуальном жизненном пространстве. В результате, выход человека в киберпространство стал ширящимся и углубляющимся обживанием киберпространств. Пребывание в виртуале все больше затягивается и неудержимо затягивает человека, так что уже нередко оно успешно конкурирует с жизнью в актуальном пространстве, оттесняет и вытесняет ее. Достаточно сказать, что сегодня в виртуальную сферу уже на львиную долю перешла такая базовая, конститутивная активность человека как общение. Налицо бесспорный и мощный антропологический тренд, который можно назвать *трендом прогрессирующего киберпогружения*. Как много уже обсуждалось в литературе, его бесконтрольное усиление влечет разрушение и деградацию отношений человека с окружающей актуальной реальностью – в сфере общения, в аспектах ориентации в реальности, эффективности действий в ней, обеспечения надежности и безопасности существования и др. Соответственно, он несет в себе значительные угрозы и риски, так что проблема управления им, сдерживания его является весьма актуальной.

Прогрессирующее киберпогружение – индивидуальная, чисто антропологическая практика. Чтобы показать огромное разнообразие виртуальных практик, крайне различную их природу, мы выберем другие примеры из числа практик, связанных и с социальным уровнем. Так, выход в виртуальную реальность имеет место и в масскультурных действиях, поп- и рок-«сейшнах» (sessions). Это коллективные события-собрания, в которых специальными сильнодействующими музыкально-художественными средствами осуществляется перцептивная и эмоциональная атака, приводящая к установлению специфической стихии массовой экзальтации. Это именно «действия» – они во многом родственны религиозным ритуалам экстатических сект и хотя бы не обычными культурными практиками, а практиками, где достигается подлинная, актуальная полнота самовыражения, полнота личностной самореализации. Но в практиках подобного рода эта полнота принципиально не может быть достигнута, и то, что достигается в них, есть лишь некоторая ее не осуществленная до конца актуализация – иначе говоря, именно виртуализация, виртуальная замена (или подмена). Заметим теперь, что для каждого класса виртуальных практик, их важнейшая характеристика – не только способ выхода в виртуальную реальность, но и складывающиеся в них отношения с актуальной реальностью, или, другими словами, баланс отношений между виртуальной и актуальной реальностью (ибо, разумеется, никакие виртуальные практики не осуществляют совершенного порывания всех связей с актуальной реальностью). В практиках прогрессирующего киберпогружения этот баланс, как мы указали, по мере углубления виртуализации приобретает негативные и опасные черты. Аналогичная ситуация и в данном классе виртуальных практик, хотя в них выходят на первый план уже другие негативные особенности. Сохраняющиеся связи с актуальной реальностью здесь включают в себя некий безотчетный образ *актуальной* полноты самовыражения и самореализации, который предносится сознанию как истинная искомая цель и заставляет считать достигаемую *виртуальную* полноту недостаточной, ущербной. Отсюда возникают острые эмоции надрыва, фрустрации, которые, как мы показывали⁷, находят выход на двух взаимно дополнительных путях, в парадигме бунта (виртуального), либо в парадигме карнавала (виртуального же). Они же приводят и к тому, что практики масскультурных действий вплотную смыкаются с психоделическими, наркотическими практиками. Развязываются разрушительные стихии, и в итоге, задача коррекции трендов должна ставиться и решаться также и здесь.

⁷ Он же. Человек: сущее, трояко размыкающее себя // Он же. Очерки синергичной антропологии. М., 2005. С.43-44.

Вплотную примыкают сюда виртуальные феномены в практиках так называемого актуального искусства, новейшей формации пластических искусств. Эти практики очень разнородны, но можно в них выделить один большой класс, в котором практики выстраиваются под знаком *тотальности*. В разных сферах искусства возникает одно и то же, один базовый импульс: устремление к тотальности, под которой понимается предельный, всеобъемлющий и всепоглощающий творческий акт. Многочисленные примеры можно найти в акционизме, в театре – там, где театр продолжает линию Арто и Гротовского (в системе Гротовского цель театральной практики обозначается как «тотальный акт»). Сегодня в России есть направление актуального искусства «Тотарт», театральное направление ТОТ и др. Если разобрать осуществляемые здесь опыты тотальности, то мы неизбежно обнаружим в них выход в виртуальную реальность, ибо тотальный творческий акт – задание абсолютное и недостижимое, художественные же практики производят лишь его инсценировки разного рода, т.е. недоактуализованные версии, виртуализации. Можно сказать в свете этого, что практики актуального искусства – это практики виртуальной тотальности; и можно заметить, пожалуй, что само название «актуальное искусство» выражает порождающий конфликт, если хотите, первородный грех этой формации: художник жаждет актуальности, но может творить лишь виртуализации.

Последний класс практик и трендов, который мы рассмотрим, относится к политической реальности, соответствующей Виртуальному Человеку. По отношению к социополитическим трендам схематическое решение задачи управления представляет вышеописанная «матрица Ленина». Мы попробуем наметить ее репрезентацию в сфере виртуальных практик. Для этой цели надо прежде всего рассмотреть, в чем же выражается виртуализация социополитической реальности. Как проявляются специфические особенности Виртуального Человека в политической сфере? Для ответа стоит сначала пристальней рассмотреть сам способ существования Виртуального Человека. Как выше уже отмечено, это существование отнюдь не протекает всецело в виртуальной реальности. *Виртуальный Человек – амфибия*, его существование разделяется между виртуальной и актуальной реальностью, но при этом, по самому определению, его конституция виртуальна, его базовые антропологические и личностные структуры виртуализованы. Это означает, что некоторые базовые элементы основоустройства человека остаются недоактуализованы и отсутствуют; а за счет их отсутствия, заведомо нарушаются свойства взаимосвязанности, единства и полноты этого основоустройства в целом, а равно и основоустройства сознания и разума. Сознание и разум Виртуального Человека не усваивают и тем паче не создают никакой единой связной системы представлений, «картины мира», вместо этого они содержат набор отдельных несвязных блоков.

Отсюда уже раскрываются и свойства политической реальности, которую выстраивает Виртуальный Человек. Актуальная политическая реальность выстраивается и структурируется соответственно спектру политических позиций, которые в свою очередь определяются убеждениями; при этом, зрелая, прочная позиция возникает на базе цельной *системы убеждений*, которые порождают у человека состояние полной и твердой *убежденности*. Однако у Виртуального Человека нет и не может быть такой системы, а равно не может быть совершенной убежденности. *Виртуальный Человек, вообще говоря, ни в чем окончательно не убежден и не испытывает никакой в том необходимости*. Заметим, что две части этого утверждения выражают две разные ступени виртуализации: первая часть говорит об отсутствии убежденности и системы убеждений, тогда как вторая – об отсутствии, кроме того, также и стремления к обладанию ими. Последнее можно считать своего рода «критерием достаточной виртуальности»: оно характеризует такое состояние антропологической реальности, в котором чуждые виртуальности предикаты внутренней связности и законченности, единства и полноты отсутствуют не только в качестве данности, но и в качестве задания, установки, ориентира для человека. Иначе говоря, они полностью исчезают из горизонта сознания и опыта, человек их не имеет и не

стремится иметь, ибо уже не представляет, что это такое. С вступлением в Виртуальную топику, в период доминантности Виртуального Человека, приходит конец «эпохи убеждений».

Уход «эпохи убеждений» влечет глубокие изменения в фактуре социополитической реальности. Политическое поведение человека, его реакции и стратегии действия в этой реальности прежде определялись именно убеждениями, на их основе. Чем же они определяются у Виртуального Человека? Для ответа следует уточнить, что Виртуальный Человек утрачивает не столько убеждения как таковые, как некоторые утверждения о реальности в их конкретных содержаниях (любое отдельное «убеждение» может и сохраниться), сколько сферу убеждений с ее специфической организацией (связность, систематичность, полнота), обеспечивающей твердость, незыблемость всех ее элементов, и в ее специфических функциях (формирование социально-политических установок и стратегий). У него остаются разрозненные обрывки убеждений, которые легко теряются, заменяются другими и уже не формируют полностью всю сферу социополитического поведения, стратегий и установок. Поэтому помимо убеждений в формировании этой сферы начинают участвовать самые разные факторы, в том числе случайные: субъективные предпочтения, склонности, слабости, сторонние влияния и воздействия...

3. Немногие указанные черты виртуальной политической реальности все же уже позволяют нам перейти к проблеме управления такой реальностью, то есть к рассмотрению того, какую должна быть виртуализованная матрица Ленина. *Концептуальный план* не требует, очевидно, изменений в своей природе – он по-прежнему должен предоставлять теоретический фонд, арсенал идей и понятий для решения проблемы. Но в своем содержании он должен стать совершенно иным. В социополитической реальности, ставшей не только постиндустриальной, но и виртуализованной, марксизм-ленинизм не может уже указать никаких ориентиров ни для выбора социальных групп, осуществляющих *Операционный план*, ни для наполнения *Плана оснащения*. От прежнего концептуального плана могут сохраниться разве что некоторые структурные и организационно-технологические элементы, и это значит – скорее Ленин, чем Маркс. Эту сохраняющуюся в известной мере актуальность Ленина пронизательно уловил Жижек и вероятно, разработки Жижека, продолжающие старое направление фрейдомарксизма в обновленном русле виртуализованного лаканоленинизма, могут быть использованы для построения *Концептуального плана виртуализованной матрицы Ленина*. Аналогично, этот план мог бы включить в себя элементы представленной Слотердайком аналитики социополитической реальности в призме цинического разума, а также и элементы шизоанализа Делеза и Гаттари.

Но главное внимание мы сейчас уделим *Плану оснащения*, в котором сосредоточены самые существенные и характерные особенности виртуальной политической сферы. В актуальной социополитической реальности *План оснащения* занимала идеология. Необходимо оговорить, что в контексте задачи управления понятие идеологии естественно видеть упрощенно, по-ленински (а не по Мангейму или другим философски фундированным трактовкам). В этом контексте идеология – это некоторый теоретический фонд, приведенный в функциональную и орудийную форму полного комплекта «идейного вооружения», в форму инструментария, достаточного для целенаправленных действий в социополитической реальности. Условие полноты и достаточности существенно: без него теория, препарированная для применения в политическом действии, – это лишь фрагменты идеологии. Такой полный комплект – это полная система убеждений, включающая не только теоретические воззрения, но также оценки и установки для поведения и действия в социополитической реальности; иными словами, идеология соединяет в себе мировоззрение («картину мира») и этику, схематизированные и функционализированные, но обладающие хотя бы внешней логической полнотой.

Переходя к виртуальной реальности, мы сразу обнаруживаем кардинально иную ситуацию. Виртуальный Человек не имеет и не может иметь полной системы убеждений, а тем самым, и идеологии; конец «эпохи убеждений» – это также конец «эпохи картины мира» (Хайдеггер) и конец «эпохи идеологии». Соответственно, оснащение, входящее в состав матрицы управления виртуальной политической реальностью, не может быть идеологией, и мы должны найти, какую новую форму оно принимает здесь.

Выше мы указали бегло, что у Виртуального Человека его стратегии социополитического поведения и действия определяются, во-первых, разрозненными фрагментами убеждений, а во-вторых, коллекцией самых гетерогенных, порой неожиданных и случайных факторов. Здесь – виртуализованная антропосоциальная реальность и социополитическая среда, которой чужды принципы единства и единой организации, целостности и связности, а вместо этого присущи свойства фрагментированности, размытости, недоопределенности, бессвязности. Воздействие на подобную реальность и среду не может уже осуществляться посредством идеологии, такая среда невосприимчива к ней. На ее место постепенно возникает, вырабатывается ансамбль крайне разных, разнохарактерных и если угодно, разношерстных практик, для которого мы примем естественно напрашивающееся название *пост-идеологии*. Пост-идеология уже не ставит своей задачей формирование убежденности на базе полной системы убеждений. Одно из ее главных отличий – ее общее строение, фактура: в противоположность классической, или ленинской идеологии, пост-идеология – никак не система, а лишь собрание, набор отдельных элементов, лишенных, вообще говоря, логических, причинно-следственных и каких-либо иных связей.

Основной и типичный вид этих элементов – различные *политтехнологии*. Данный термин мы будем употреблять как широкое собирательное понятие, объемлющее и старые и новейшие методики, техники, приемы достижения заданного политического эффекта. Стоит отметить, что в сегодняшнем узусе термин приобрел специфический оттенок: под политтехнологиями понимают прежде всего стратегии манипуляций и скрытых действий, противопоставляемые «честной игре» (*fair play*) в политике, открытым стратегиям, практикующим прямое объявление искомых целей и прямое отстаивание соответствующих позиций. Но тут надо учесть, однако, что отход от открытых стратегий старого образца может быть связан еще и с тем, что в виртуальной реальности они делаются в известной степени невозможны. Фрагментарная и недоактуализованная природа Виртуального Человека и виртуальной социополитической реальности придают специфический характер и тем целям, что могут ставиться по отношению к такой реальности, и тем средствам, что могут применяться для достижения этих целей: вследствие виртуализации, нельзя точно и окончательно сформулировать ни эти цели, ни эти средства. Это непосредственно связано с тем, что в виртуальной реальности возникает новая постановка проблемы истины, имплицитная так называемая «открытую эпистемологию». Здесь требуется новая когнитивная парадигма, еще далеко не разработанная, и к этим вопросам мы еще вернемся ниже.

Разумеется, конкретное содержание пост-идеологии как виртуализованного оснащения, конкретный репертуар применяемых политтехнологий определяются применительно к конкретным задачам управления, возникающим в виртуализованной политической реальности. Поскольку в виртуальной реальности не создается принципиально новых форм, то эти задачи также не являются новыми: задачи управления антропосоциальными трендами здесь ставятся в тех же основных ситуациях – прежде всего, в целях революционной смены правления, а также в целях выигрыша выборной кампании. Но и в той и в другой традиционной социальной ситуации оснащение выстраивается уже совсем другое и по-другому. Основной общий принцип состоит в том, что на место техник убеждения, использующих древнейшие арсеналы риторики и ораторского искусства, приходят техники провоцирования нужной реакции и позиции с помощью самых разных воздействий, явных и скрытых, не только (а зачастую и не

столько) на разум человека, но и на его эмоции, а иногда и перцепции. В пост-идеологическом оснащении гораздо более крупную роль играют голословные декларации, слоганы, реклама, пиар, в том числе черный пиар, разнообразные средства психолингвистики, типа нейролингвистического программирования (НЛП), неожиданные и нестандартные акции. Подобные воздействия – дискретные и точечные, не длящиеся и долгосрочные, а единовременные и ситуативные. Виртуализованные политтехнологии структурируют реальность на ситуации, они работают с ситуациями и организуют в ситуациях нужные точечные события.

Как характерный пример, довольно новый и довольно успешный, можно привести прием виртуальных встреч в киберпространстве между лидером (например, лидером выборной кампании) и массовой виртуальной аудиторией, актуально рассеянной на любых расстояниях. Также на интернет-технологиях основан сыгравший огромную роль в «цветных революциях» прием сетевой организации политических акций. Участники таких акций не состоят совместно ни в каких актуальных объединениях, больше того, они даже не являются, вообще говоря, единомышленниками: в отличие от участников прежних митингов и демонстраций; их связывает исключительно виртуальное, недоактуализованное согласие и близость в пределах одного события. Весьма родственной техникой являются и флэшмобы различных видов, в первую очередь, политмобы. Многие виды флэшмобов относятся уже к разряду перформансов и художественных, скорее чем политических акций; в размытой виртуальной реальности не существует четкой границы между политическими и художественными практиками.

Надо также учесть, что во всех таких акциях есть те, кто был вовлечен в их организацию, порой и очень активно, однако не появился на самой акции. Они составляют группу недоактуализовавшихся, т.е. виртуальных участников акции. Таким образом, сообщества участников акций в виртуальной политической реальности – это своего рода мерцающие сообщества, которые собираются внезапно, вскоре же рассыпаются и включают в себя как актуальных, так и виртуальных участников. *В виртуальной социополитической реальности происходит виртуализация сообщества.* Здесь нужно вспомнить, что в практиках киберпогружения, киберобитания, киберобщения также возникают виртуальные сообщества. Это – другой способ виртуализации сообщества и другой тип виртуальных сообществ, так что встают задачи сравнительного изучения этих типов. Сюда сразу добавляется и задача выявления других аналогичных типов, а также вопросы о том, какую роль играет феномен виртуализации сообщества в большом современном тренде фрагментации и плюрализации социума. Так по частям очерчивается проблемное поле виртуальной социальной философии, которой пока нет, но которую необходимо развивать.

4. Из сказанного уже ярко выступает огромное различие между новым виртуализованным оснащением и прежней идеологией, которую внедряет революционная партия, строго при этом охраняя ее «чистоту». Еще одна важная грань этого различия обнаруживается при обращении к сфере массмедиа и медийных технологий. Разумеется, медийные технологии с необходимостью входят в среднее звено «матрицы Ленина» как в ее актуальной репрезентации, так и в виртуальной; значение «партийной литературы» усиленно подчеркивал сам Ленин. Однако механизмы этих технологий, их способы функционирования и сама их природа изменяются в корне. По терминологии Лумана, у различных разделов медиа (новости, комментарии, развлечения, реклама и др.) складываются «структурные сопряжения» с определенными сферами социальной реальности (политика, экономика, досуг и др.). В случае актуального оснащения, в такие сопряжения с его сферой могла входить лишь строго отобранная часть медиа – «партийная печать», агитационные материалы и в некой мере чисто информационные, новостные разделы. Но у виртуального оснащения «структурные сопряжения» могут сложиться с любыми разделами медиа, ибо любое их содержание, вообще говоря,

способно неожиданно сыграть стимулирующую или провоцирующую роль в создании точечного виртуального события, входящего в контекст, скажем, выборной кампании или «цветной революции».

Этот механизм виртуальных структурных сопряжений имеет интересные и существенные эпистемологические аспекты. При выходе в виртуальную реальность радикально меняется эпистемологическая ситуация и соответственно, должна измениться когнитивная парадигма. Эта перемена видна наглядно и на рассматриваемом примере оснащения, его медийных слагаемых. В составе актуальной репрезентации матрицы Ленина эти слагаемые служили воспитательным целям и должны были восприниматься как источник достоверной истины. Содержания концептуального плана матрицы предполагались «научно доказанными» и, стало быть, в обращении с ними предполагалась действующей (хотя бы формально предполагалась) парадигма научного познания, которое с помощью известных гносеологических процедур достигает достоверных результатов. Но в случае виртуального оснащения никакой презумпции достоверности по отношению к любым слагаемым этого оснащения не принимается, и больше того, не принимается и презумпции достижимости достоверности. В силу фундаментального предиката недоактуализованности, *по отношению к виртуальной реальности отбрасывается само понятие полной достоверности, а с ним, следовательно, и понятие достоверной (безусловной, аподиктической) истины.* Тем самым, снимаются и все вопросы, вся проблематика критериев истины и достоверности. Это и есть новая эпистемологическая ситуация – ситуация виртуализации истины, которую иногда также называют ситуацией «открытой эпистемологии».

Конечно, виртуализация истины – большое событие для философского дискурса, влекущее импликацию в самых разных направлениях. В связи с нашей темой о политических практиках мы сразу отметим наиболее общее следствие: такая виртуализация должна неизбежно приводить к изменению, трансформации понимания самой политики как таковой. Основоюстройству сферы политики базируется на презумпции существования «истины для всех», всеобщей и универсальной истины. Поэтому виртуализация истины ведет к необходимости переосмысления, пересмотра всех фундаментальных концептов этой сферы, что в свою очередь ведет к их отбрасыванию или же трансформации, релятивизации, плюрализации и т.п. И этот переход к новому основоюстройству политики, имплицитный виртуализацией истины, – очевидно, не что иное как *виртуализация политики.* С другой стороны, в современной политической философии весьма часто утверждается, что новая политическая реальность наших дней соответствует некоторой новой формации политики, которую именуют *постполитикой.* Это понятие, которое можно найти у Рансьера, Жижека и др., пока не имеет отчетливой дефиниции и основательной разработки, но главные свойства, приписываемые новой формации, вполне определенно сближают ее с виртуализацией политики и виртуализацией истины. Так, Жижек пишет: «Постполитическая логика... последовательно устраняет измерение всеобщности/универсальности, проявляющееся в политизации в собственном смысле слова»⁸. В итоге, мы получаем вывод: виртуализация истины закономерно порождает виртуализацию политики, и эта виртуализация политики может быть сближена, если не отождествлена с бытующим понятием постполитики (как виртуализация идеологии – с пост-идеологией).

Далее, для новой ситуации необходимо сформулировать и новую когнитивную парадигму, определяющую, как строится и к какой цели направляется процесс познания. Конечно, ситуация «открытой эпистемологии» уже замечалась и изучалась в философии, в частности, у Делеза и Гаттари, Лумана и др. К нашей теме управления политической реальностью наиболее близок анализ Лумана. У Лумана, как и у целого ряда авторов, не употребляется понятий виртуальности и виртуальной реальности, но тем не менее

⁸ С.Жижек. Щекотливый субъект: отсутствующий центр политической онтологии. М., 2014. С.275.

рассматриваются феномены и практики с существенными чертами виртуализации, причем специфические черты и особенности виртуальных систем выражаются посредством дискурса наблюдения и наблюдателя. Здесь выясняется принципиальное обстоятельство: эпистемологическая ситуация, отвечающая эффектам виртуализации и «открытой эпистемологии», реализуется в системах с присутствием наблюдателей и с некоторой усложненной, многоуровневой конфигурацией наблюдения. В самом деле, установки познания и наблюдения взаимно близки, коррелятивны; и Луман изучает ситуацию указанного типа, описывая в терминах наблюдения деятельность массмедиа. Подобный подход к деятельности медиа оказался продуктивным и был в дальнейшем развит так называемой конструктивистской теорией массмедиа и других коммуникаций.

Исходный тезис, своего рода «большая посылка» подхода Лумана такова: «деятельность массмедиа рассматривается ... как последовательность наблюдений или точнее, как последовательность наблюдающих операций»⁹. Луман констатирует, что такой взгляд на массмедиа возникает тогда, когда мы, в свою очередь, наблюдаем их; иными словами, «для такого понимания массмедиа... следует занять позицию наблюдателя второго порядка, т.е. наблюдателя наблюдателей»¹⁰... Реальность массмедиа – это реальность наблюдения второго порядка¹¹. Это умножение уровней наблюдения эпистемологически существенно. Если для нас доступно лишь наблюдение наблюдателя, то реальность массмедиа – это всего лишь то, что «для нее [для этой реальности – С.Х.] или *благодаря ей для других* выглядит как реальность»¹². От этого важного вывода идут концептуальные нити в двух направлениях. С одной стороны, в дискурсе классической эпистемологии, как замечает Луман, вывод означает, что «если использовать кантовскую терминологию, массмедиа производят трансцендентальную иллюзию»¹³. С другой стороны, в дискурсе виртуальности мы можем заключить, что реальность массмедиа есть род виртуальной реальности (ибо то, что лишь «выглядит как реальность», является, тем самым, лишь частично актуализованным). И в качестве дополнительного небесполезного вывода мы получаем, что понятие виртуальности может быть сближено с кантовским понятием трансцендентальной иллюзии. Под этим углом зрения никогда еще не смотрели на виртуальность, и такое сближение заслуживает дальнейшего анализа.

Обнаруженное сходство между виртуальной антропосоциальной реальностью и лумановской наблюдающей/наблюдаемой системой позволяет сделать некоторые косвенные выводы о характере субъектности в формации Виртуального Человека. Как известно, система Лумана специально предназначалась быть предельно десубъективированным способом дескрипции. Как резюмировал Хабермас, Луман совершает «переход от субъекта к системе», и в этом переходе им руководит «желание подменить, не снижая уровня рефлексии, понятием системы, как оно разработано в кибернетическом и биологическом контексте, понятие субъекта сознания, развитое в философии от Декарта до Канта»¹⁴. Разумеется, в европейской мысли издавна было немало физикалистских и системных попыток дескрипции и общества, и человека. Но Хабермас не даром подчеркивает, что переход Лумана «не снижает уровня рефлексии», здесь вовсе нет привычного, как сегодня скажут, безбашенного, или отороженного сциентистского редукционизма. У Лумана системный дискурс вбирает определяющие черты реальности сознания, в нем присутствует не только рефлексивность (которую всегда стараются сохранить), но и нечто, что именуется «самость». Но в мою тему отнюдь не входит анализ тех ослабленных и обобщенных модальностей субъектности, какие можно идентифицировать в Лумановой системе. Цель моего замечания в другом: в силу

⁹ Н.Луман. Реальность массмедиа. М.,2012.С.14.

¹⁰ Там же.

¹¹ Там же.С.147.

¹² Там же. С.13. (Курсив автора).

¹³ Там же.

¹⁴ Ю.Хабермас. Философский дискурс о модерне. М.. 2008. С.376.

найденного нами эпистемологического параллелизма между системами Лумана и виртуальной антропосоциальной реальностью, мы можем предполагать, что виртуальная реальность обладает сходными модальностями субъектности. Анализ этих модальностей мог бы вестись в двух дискурсах параллельно, что послужило бы их взаимному обогащению.

Помимо различных политтехнологий, помимо медиа, можно было бы указать и еще немало разнообразных слагаемых, которые могут входить в План оснащения виртуальной матрицы Ленина. Поскольку эти слагаемые уже не должны быть элементами единой идеологии, но представляют собой *сингулярные провоцирующие воздействия любой природы*, не только интеллектуальной, но и психологической, и чувственной, то круг их потенциально неограничен и все их множество не сводимо ни к какому одному знаменателю. Для нашей общей дескрипции Плана оснащения нет нужды расширять число конкретных примеров.

5. Можно согласиться, что взятая нами тема о матрице управления виртуальными антропотрендами является достаточно узкой. Однако философская дескрипция Виртуального Человека и его практик сегодня развита еще настолько мало, что обсуждение этой узкой темы дало нам случай осветить целый ряд общих ранее не затрагивавшихся свойств виртуальной реальности, как антропологической, так и социальной. Мы убедились, что те знаковые черты новейшей эпохи, которые сегодня выходят на авансцену, обозначаясь еще не вполне продуманными терминами пост-современность, пост-политика, пост-идеология, – что все они прямо связаны с идущим и неуклонным нарастанием явлений и процессов виртуализации. Налицо широкий и мощный тренд всесторонней виртуализации, в рамках которого находят себе место и все названные, если можно так выразиться, «пост-феномены». Поэтому речь о них, дискурс «пост-феноменов», который в немалой мере еще остается дискурсом условных обозначений, может быть содержательно и конструктивно раскрыт как дискурс виртуальности и виртуализации. Но этот путь до сих пор почти не был использован и востребован – как я полагаю, оттого что дискурс виртуальности был сам лишь плохо и недостаточно философски фундирован.

Исторически, изучение виртуальной реальности развивалось не лучшим образом. Здесь был период повышенного интереса к теме, с чертами научной моды. Он породил мутный поток текстов, которые доходили до карикатуры на науку, как, скажем, исследования «психологии ангелов», и хотя длился он не так долго, однако вполне успел скомпрометировать всю тематику. В итоге, серьезная работа с виртуальностью ведется сейчас почти исключительно в рамках когнитивной науки, которая следует в русле собственного специфического подхода, имеющего ограничения и предвзятости. Главным образом здесь изучается компьютерная виртуальная реальность, так называемый «интерфейс мозг-машина», киборгизация и т.п. Но здесь не развито ни общей философской постановки проблемы виртуальности, ни общего понимания того, что такое антропологическая, психологическая, социальная виртуальная реальность.

В итоге, актуальным для философии сегодня является, на мой взгляд, возврат к проблеме философского фундирования дискурса виртуальности и виртуализации. Определенные возможности для этого предоставляет подход синергийной антропологии, где есть концепция Виртуального Человека, основанная на некоторой весьма общей трактовке виртуальности. Пройдя необходимый апгрейдинг, обновленный дискурс виртуальности сможет стать одним из самых перспективных путей к пониманию радикально меняющейся реальности современного общества и человека.