

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2019.8.26>

Векленко Павел Васильевич, Попов Дмитрий Владимирович

ОСНОВНОЙ ВОПРОС ФИЛОСОФИИ: СООТНОШЕНИЕ РЕАЛЬНОСТИ И СИМУЛЯЦИИ

Технический прогресс в области виртуальной реальности актуализирует онтологическую проблему соотношения реальности и симуляции, порождая необходимость философского осмысления границы между физическим миром и виртуальным. Авторы статьи, опираясь на традицию постановки так называемого "основного вопроса философии", предлагают обновленную его версию. Что первично - симуляция или реальность? Выводы современной науки позволяют утверждать, что социогенные, психогенные и техногенные симуляции создают модели реальности, в которых протекает жизнь человека. Симуляция есть необходимый компонент сознания и общественной жизни.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/9/2019/8/26.html

Источник

Манускрипт

Тамбов: Грамота, 2019. Том 12. Выпуск 8. С. 129-134. ISSN 2618-9690.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/9.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/9/2019/8/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net
Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hist@gramota.net

Философская антропология, философия культуры

Philosophical Anthropology, Philosophy of Culture

УДК 124.5; 177

Дата поступления рукописи: 03.06.2019

<https://doi.org/10.30853/manuscript.2019.8.26>

Технический прогресс в области виртуальной реальности актуализирует онтологическую проблему соотношения реальности и симуляции, порождая необходимость философского осмысления границы между физическим миром и виртуальным. Авторы статьи, опираясь на традицию постановки так называемого «основного вопроса философии», предлагают обновленную его версию. Что первично – симуляция или реальность? Выводы современной науки позволяют утверждать, что социогенные, психогенные и техногенные симуляции создают модели реальности, в которых протекает жизнь человека. Симуляция есть необходимый компонент сознания и общественной жизни.

Ключевые слова и фразы: человек; реальность; виртуальное; вселенная; игра; интерфейс; симуляция.

Векленко Павел Васильевич, д. филос. н.

*Ленинградский областной филиал Санкт-Петербургского университета
Министерства внутренних дел Российской Федерации
mvdphilosof@yandex.ru*

Попов Дмитрий Владимирович, к. филос. н., доцент

*Омская академия Министерства внутренних дел Российской Федерации
DmitriVPopov@mail.ru*

ОСНОВНОЙ ВОПРОС ФИЛОСОФИИ: СООТНОШЕНИЕ РЕАЛЬНОСТИ И СИМУЛЯЦИИ

В статье рассматривается проблема соотношения реальности и симуляции. **Актуальность** темы обусловлена интенсивным развитием современных цифровых технологий, наглядно демонстрирующих возможности создания «виртуальных вселенных», имеющих собственную историю и живущих по собственным законам. Развитие техногенных симуляций реальности позволяет поставить вопрос о возможности существования симуляции, идентичной тому, что человек привычно считает реальностью. Появление все более совершенных иллюзорных миров обязывает рассмотреть проблему соотношения реальности и симуляции философскими средствами. **Целью** исследования является оценка возможности и степени присутствия симуляции в реальности бытия человека. **Задачами** исследования становятся выявление форм симуляции, сопутствующих жизни человека, оценка их роли в жизнедеятельности человека, а также необходимости (случайности) симуляций в сознании, психике и общественной жизни человека. К **научной новизне** исследования следует отнести как саму формулировку заявленной проблемы как разновидности «основного вопроса философии», так и рассмотрение комплекса техногенных, социогенных и психогенных симуляций в бытии человека, в том числе на основе новейших достижений нейробиологии (и даже шире – нейронаук (neuroscience)), философской антропологии, социальной философии, футурологии, философии трансгуманизма.

Советская философия сформулировала так называемый «основной вопрос философии» в качестве ключевой, фундаментальной онтологической проблемы. В основном вопросе философии сравнительной оценке подверглись «дух» и «материя» как претенденты на статус первоначал бытия. Стандартная формулировка вопрошала: «Что первично – дух или материя?». Приводимые аргументы указывали на приоритет материи, прочие точки зрения опровергались.

Напротив, Г. Лейбниц полагал, что «первый вопрос, который мы имеем право сделать, будет следующий: почему существует нечто, а не ничто, ибо ничто более просто и более легко, чем нечто?» [7, с. 408].

М. Мамардашвили, актуализируя лейбницианскую традицию, поставил и исследовал «основной вопрос философии» в заостренном – одновременно метафизическом и эстетико-экзистенциальном – виде: «Почему вообще есть что-то, а не ничто?» [9, с. 310]. Данная постановка вопроса напоминает человеку о тайне,

по-прежнему скрывающейся за привычной рутинной повседневной жизни, демонстрирует нерешенность загадки бытия, оставляя место сомнению в рамках рационалистического дискурса. Истории философии известны и другие формы выражения предельных проблем природы и культуры.

Авторов настоящего исследования занимает возможность новой вариации на заданную тему, с учетом достижений современной научно-технической мысли. Представляется, что развитие цифровых технологий, находящихся в авангарде технологического прогресса, позволяет взглянуть на предельные проблемы с новой точки зрения.

Основной вопрос философии, в соответствии с духом цифровой эпохи, может быть сформулирован следующим образом: «Что первично – реальность или симуляция?».

В результате информационной революции постиндустриальной эры симуляция стала обыденным явлением благодаря технологии виртуальной реальности. Хронология научно-технических достижений предполагает первенство бытия в отношении симуляции: нет физической реальности, людей, разума, науки и техники – нет и симуляции. Тем не менее в культуре достаточно сильны указания на первичность симуляции. Подобную инверсию реальности и симуляции можно обнаружить во многих философских учениях, сложившихся до технологического рывка последних двух столетий. Представление об иллюзорности, виртуальности окружающего мира обнаруживается в веданте. Видимость и подлинность – одна из ключевых проблем платонизма. В неоплатонизме лишь экстатическое состояние позволяет человеку покинуть иллюзию и прикоснуться к реальности Первоединого. Положение о неподлинности, ложности мира, который человек ошибочно считает реальным, разделяет и гностицизм. В берклианстве одновременно осмысливаются такие атрибуты симуляции, как виртуальность и искусственность. Бог – творец мироздания и человека. Бог – координатор взаимодействий людей и источник их ощущений. В такой реальности материя не является исходной и необходимой сущностью. «Весь небесный хор и все убранство земли... все вещи, составляющие Вселенную, не имеют существования вне духа... их бытие состоит в том, чтобы быть воспринимаемыми или познаваемыми... поскольку они в действительности не восприняты мной или не существуют в моем уме или уме какого-либо другого сотворенного духа, они либо вовсе не имеют существования, либо существуют в уме какого-либо вечного духа» [1, с. 173].

Мысль о том, что “*esse est percipi*”, фактически приводит Беркли к описанию симуляции, какой мы ее видим, например, в современной цифровой игровой реальности: «Предметы ощущений существуют лишь тогда, когда они воспринимаются; следовательно, деревья находятся в саду или стулья в комнате, только пока там есть кто-нибудь, чтобы их воспринимать. Я закрываю глаза – и все убранство комнаты превратится в ничто; мне стоит открыть их – и оно снова создается» [Там же, с. 190]. Пока игра не включена, ничто в ней не существует, как только появляется наблюдатель – игрок, – персонажи оживают, декорации меняются, «деревья находятся в саду». Даже во время игры «реально» существует только тот фрагмент игрового пространства, который находится в поле зрения наблюдателя. Персонаж игры вполне мог бы сказать: «Ясно, что ничто не может быть более очевидно для всякого способного к малейшему размышлению, чем существование бога или духа, ближайшим образом присущего нашим умам, производящего в них все то разнообразие идей или ощущений, которое постоянно воздействует на нас, – духа, от коего мы безусловно и вполне зависим, короче, в котором мы живем, движемся и существуем» [Там же, с. 242-243]. Если под богом понимать программный код, генерирующий виртуальную реальность, то перед нами мир симуляции глазами ее порождения.

Крайняя степень виртуальности содержания сознания выражена солипсизмом. *Solus ipse* предполагает реальность единственного сознания, которому не соответствуют ничто в этом мире. Радикальное сомнение в подлинности существования человека подвергнуто рефлексии в экзистенциализме. Практика симуляции в общественном бытии претворена в реальности политическими режимами, сделавшими индоктринацию точкой сборки общественного сознания, и философски осмыслена постмодернизмом. Так, в философии Ж. Бодрийера современный социум гиперреален, представляя собой симулякр третьего порядка: «“Идеологическое” построение служит прикрытием симуляции третьего порядка: Диснейленд существует для того, чтобы скрыть, что Диснейлендом на самом деле является “реальная” страна – вся “реальная” Америка... Диснейленд представляют как воображаемое, чтобы заставить нас поверить, что все остальное является реальным, тогда же как весь Лос-Анджелес и Америка, которые окружают его, уже более не реальны, а принадлежат к порядку гиперреального и симуляции. Речь идет уже не о ложной репрезентации реального (идеологии), а о том, чтобы скрыть, что реальное перестало быть реальным, и таким образом спасти принцип реальности» [2, с. 21].

Итак, разрозненно некоторые элементы симуляции – виртуальность, кажимость, неподлинность, искусственность – вполне осмыслены в классической и неклассической философии. Однако вопрос о бытии в симуляции может получить более радикальную – техногенную – трактовку. Что первично: искусственно запущенная симуляция или реальность?

С. Лем в «Сумме технологии» отмечал, что мир «фантоматики» порождает сложности в различии виртуального и реального. «Фантоматика предполагает создание такой ситуации, когда никаких “выходов” из созданного фиктивного мира в реальную действительность нет» [8, с. 221]. Человек в виртуальной реальности способен принять ее за реальность. С. Лем предлагал ряд критериев различения симуляции и реальности. Одним из критериев были физические действия (приседания) усомнившегося в своей локализации и последующие физиологические реакции организма: «Человеку достаточно сделать приседаний эдак сто, и, если он вспотеет, начнет слегка задыхаться, если его сердце начнет биться учащенно, а мышцы устанут, то ясно, что он ощущает все наяву, а не в фантомате. В фантоматическом спектакле можно проделать и тысячу приседаний без малейших признаков усталости» [Там же, с. 227]. В «Футурологическом конгрессе» Лем создает образ

мира, в котором восторжествовала химиократия – тип власти, опирающийся на технологию манипуляции сознанием посредством распыления особых веществ – масконов, – воздействующих на нервную систему человека и предсказуемым образом видоизменяющих содержание мировоззрения. Сложнейший подбор целой палитры масконов «маскирует» реальность, замещая ее иллюзией – симуляцией, отдельные элементы которой навязаны принудительно (и скрытно) государством, другие же выбраны добровольно (осознанно) индивидуумом.

В современном мире, в котором симуляция существует в разнообразных формах, Н. Бостром идет гораздо дальше. Он утверждает: «Может быть доказано, что гипотезе, будто мы живем в компьютерной симуляции, следует приписать значительную вероятность» [4]. Среди основных угроз человечеству (ядерная война, попадание космического тела в Землю, неконтролируемые последствия применения нанотехнологий и др.), которые он выделяет, присутствует и угроза отключения симуляции, если мы в таковой обитаем. «Большой ВЫКЛ», которому предшествовал «Большой ВКЛ», подобен «большому сжатию», которому предшествовал «большой взрыв». Обратим внимание на то, что подобный сценарий рассматривается не как курьез, а как обладающий ненулевой вероятностью.

Н. Бостром прямо указывает на возможность того, что человечество с ненулевой степенью вероятности проживает в симуляции. Бостром моделирует мироздание как последовательность вложенных симуляций, при этом каждая из них подозревает, что является симуляцией. Основанием подобного положения вещей является технический прогресс, открывший возможность создания цифровых симуляций и достигший совершенства в этой области. На каком-то этапе подобная цивилизация способна запустить полномасштабную симуляцию целого мира. С этого же момента таковая цивилизация не может быть уверена в том, что она сама не является симуляцией, запущенной еще более высокоразвитой в техническом отношении цивилизацией [Там же]. Подобная «матрешка» симулированных цивилизаций имеет последнюю – внешнюю оболочку – инициатора первой вложенной симуляции, – которой либо доподлинно известна ее подлинность, либо присуще «лемовское» сомнение в таковой: «Не составляет труда представить миллионы индивидуумов, запускающих тысячи вариантов симуляций на сотни различных тем, и в каждой такой симуляции будут задействованы миллиарды смоделированных личностей. Этих искусственных людей наберется многие триллионы. Все они будут считать, что они настоящие и живут в более раннем времени... Более того, мы должны будем подозревать, что постлюди, управляющие моделью нашего мира, сами являются искусственно созданными существами, а их создатели, в свою очередь, могут тоже оказаться смоделированными... реальность может оказаться многоуровневой» [3].

Новейшая концепция технологической сингулярности, утверждающая неизбежность появления искусственного интеллекта человеческого уровня и искусственного сверхинтеллекта, от ненулевой вероятности бытия-в-симуляции переходит к вероятности высокого уровня. Так, гурю сингулярности Р. Курцвейл пророчит, что уже к середине XXI в. человек обретет не только физическое бессмертие, но и способность конструировать собственную телесность с использованием широкого арсенала аугментаций. «Апгрейд» постчеловека в том числе может быть таким, при котором данный киборг предпочтет существование в виртуальной реальности жизни в привычном нам мире.

Впрочем, перейдем от футурологии к человеку, каким он известен уже сейчас. Весьма любопытное явление, связанное с симуляцией, кроется в психике человека. Исследование В. С. Рамачандраном фантомных болей в ампутированных конечностях привело к неожиданному открытию: оказалось, что физическое тело человека и образ тела, формируемый головным мозгом, не совпадают. Карты мозга (т.е. сегменты неокортекса), соответствующие тем или иным частям тела, способны к реорганизации (расширению, сужению, смещению, наложению). Более того, карта определенной части тела продолжает функционировать, несмотря на отсутствие этой части тела. В результате возникла технология, позволяющая за счет трансформации образа тела в неокортексе в ходе создания иллюзий наличия у человека реальных частей тела (в первую очередь, конечностей) ликвидировать фантомные боли, мучающие пациентов. «В. С. Рамачандран, специалист по неврологии иллюзий, стал первым врачом, которому удалось провести, казалось бы, невероятную операцию – успешную ампутацию фантомной конечности» [6, с. 156].

Примером создания ложного образа тела и настойчивого игнорирования тела физического является дисморфобия. «Люди с искаженными телесными образами... воспринимают какие-то (абсолютно нормальные) части своего тела как дефективные. Они думают, что их уши, нос, губы, грудь, пенис, вагина или бедра слишком большие или слишком маленькие или просто “не такие, как надо”, и невероятно стыдятся их... Страдающие дисморфобией часто прибегают к помощи пластической хирургии, но даже после операции чувствуют себя безобразными. На самом деле они нуждаются в “нейропластической хирургии”, которая поможет им изменить образ тела» [Там же, с. 157].

Выясняется, что головной мозг способен обманываться по поводу физического тела человека, частью которого он сам является! Виртуальное, продуцируемое мозгом, замещает реальное. Подобное положение дел подтверждается и целым рядом иных психиатрических отклонений – «игр разума»: онейроидом, диссоциативным расстройством идентичности, синдромом Капграса, который заставляет людей считать, что кого-то из их близких заменил самозванец, являющийся точной копией человека, которого они знали.

То же относится к боли. «Между болью и образом тела существует тесная связь. Мы всегда чувствуем боль, проецируя ее на тело. Потянув спину, вы говорите: “Моя спина меня убивает!”, а не “Моя система боли меня убивает!”. Но пример фантомов свидетельствует, что нам не нужна определенная часть тела или даже специальные рецепторы, чтобы почувствовать боль. Нам нужен только образ тела, создаваемый картами нашего мозга» [Там же]. Кроме того, «теория Уолла и Мелзака (Р. Мелзак и П. Уолл – канадский и английский неврологи. – П. В., Д. П.) утверждает, что болевая система распространяется на весь головной

и спинной мозг, а головной мозг не только не является пассивным получателем информации, но и постоянно контролирует сигналы той боли, которую мы чувствуем» [Там же]. Границы боли подвижны и задаются головным мозгом, «боль – это заключение мозга о состоянии здоровья организма» [Там же, с. 158]. Вышеизложенное позволяет сделать заключение: «Боль это иллюзия... “наш мозг – это механизм продуцирования виртуальной реальности”, который познает мир опосредованно и обрабатывает информацию о нем на расстоянии, создавая модель в нашей голове. Таким образом, боль так же, как образ тела, является творением нашего мозга» [Там же, с. 160].

Человек как обладатель высокоорганизованного и сложно действующего головного мозга оказывается в ситуации, в которой виртуальный конструктор «образа тела» – симуляция – оказывается первичной данностью, а физическое тело – вторичным по отношению к образу тела феноменом. Симуляция в мире психики более реальна, чем реальность.

Подобные взгляды на психику человека все чаще встречаются в современной нейробиологии. Например, М. Газзанига – автор знаменитых экспериментов с людьми с «расщепленным мозгом», пережившими комиссуротомию – хирургическое разделение левого и правого полушарий головного мозга, – отмечает, что «хотя ощущение сознания кажется вам чем-то единым, ему придают форму крайне обособленные системы» [5, с. 57]. В определенном смысле сознание человека отдаленно напоминает сознание главного персонажа психологического кинофильма “Split” Кевина – человека с диссоциативным расстройством идентичности. «В нашем мозгу идет жесткая конкуренция между разными системами, которые соревнуются за право выйти на поверхность, чтобы завоевать приз – стать осознаваемой» [Там же].

Следуя М. Газзаниге, среди многочисленных систем головного мозга особенно выделяется один из модулей левого полушария, отвечающий за связную интерпретацию обрабатываемой информации, – «интерпретатор». Этот левополушарный «вундеркинд» осуществляет синтез имеющейся информации и выдает правдоподобные гипотезы, которые нами – кем бы мы ни были в рамках данной концепции личности – принимаются на веру, часто не критично. Ограничителем интерпретатора являются системы крайне «тугодумного» буквалиста правого полушария и особенно такого модуля, как «детектор аномалий», который сигнализирует о вопиющем рассогласовании версии фантазера-интерпретатора и известных правому полушарию фактов. Но частично интерпретатор выдает иллюзии за действительность. В таком случае человек помещает себя в искусственно созданную объяснительную модель, обладающую признаками симуляции, и попадает в силки, искусно составленные для поимки самого себя. Созданная интерпретатором версия действительности способна сопровождать человека до тех пор, пока не обнаружится аномалия, способная разрушить «навь» самообмана.

Более того, элемент искажения сознанием реальности – неотъемлемая часть работы сознания. Человек рефлекторно отскакивает в сторону от подозрительно шелухнувшейся травы. Человек утверждает, что ему показалось, что там змея. Однако механизм рефлекторной реакции устроен так, что рефлекторная активность происходит благодаря контуру, проходящему через миндалевидное тело, и исключает сознательный выбор. Объяснение апостериорно и, хотя и выглядит правдоподобным, надуманно. Отметим, любая рефлекторная реакция стартует без одобрения сознания, и практически любой реакции мы способны дать вразумительное объяснение.

Бытие-в-иллюзии подтверждают и эксперименты Д. Каннемана. «Он обнаружил у нас внутри по крайней мере два разных “я” – “я” переживающее и “я” комментирующее. Переживающее “я” – это наше сиюминутное сознание... Собираение воспоминаний, рассказывание историй, принятие важных решений являются прерогативой другой нашей внутренней сущности – комментирующего “я”... Оно неустанно слагает байки о прошлом и строит планы на будущее. Как и любой журналист, поэт или политик, комментирующее “я” срезает множество углов. Оно многое опускает, вплетая в рассказ только ключевые моменты и конечные результаты. Оценка всего опыта в целом производится путем усреднения пика и финала... это принципиально влияет на все наши практические решения» [11, с. 344-345]. Комментирующее «я» живет в смоделированном мире – симулированной реальности, выступающей посредником для человека в его отношении к миру реальному.

Еще любопытнее проанализировать простейшее действие – касание пальцем собственного носа. Возникающее ощущение одновременности прикосновения в пальце и кончике носа – результат работы «интерпретатора», манипулирующего в этом случае представлением о времени. Путь нервного импульса, проходящего от кончика носа и пальца, различается многократно (возможно, более чем десятикратно). «Интерпретатор» постфактум формирует представление о соприкосновении, которое не соответствует последовательно поступившей информации.

Наш левополушарный «интерпретатор» при определенных обстоятельствах переходит грань и становится «конфабулятором» – выдумщиком без тормозов. «У нас в голове всегда возникают истории, выдуманные задним числом, с использованием запоздалых наблюдений, без доступа к бессознательным процессам» [5, с. 91]. Более того, «мы функционируем автоматически», «непрерывное повествование нашего левополушарного интерпретатора – тоже автоматический процесс, который вызывает иллюзию целостности и замысла, хотя представляет собой апостериорный феномен» [Там же]. В радикальной форме приоритет бытия-в-симуляции над бытием-в-реальности в жизни человека может быть выражен следующим образом: «Наша сознательная жизнь – не что иное, как произвольная рационализация поступков, которые мы совершаем по другим причинам» [10, с. 9].

Апостериорность, сюжет-легенда, тайминг, множественность и изменчивость интерпретаций, причудливое (искусственное) совмещение личности и внешней реальности. Все это сближает «реального человека» с персонажем игрового приложения. Не из-за подобного ли сходства у зрителя периодически пробуждается чувство родства судьбы человека и машины в ходе просмотра, например, популярного телесериала “Westworld”? Совершенный человекоподобный андроид имеет встроенные воспоминания – личностную историю. Периодически андроида «перепрошивают», формируя новую легенду. Вместе с тем псевдосознание

андроида, построенное на основе технологии AI, опирающейся на алгоритмизацию когнитивных способностей человека, отталкиваясь от псевдоличностной истории, встраивается в заданный сюжет и позволяет андроиду действовать (функционировать) адекватно сюжетным перипетиям. Интерпретатор андроида не обнаруживает подвох ровно так, как наш интерпретатор не замечает шероховатостей состыковки различных информационных блоков, создавая компромиссную версию из симулякров и фрагментов реальности. Сбои (баги) в коде андроида приоткрывают завесу тайны и провоцируют бунт машин, стремящихся к цельности своей – машинно-сознательной – истории. Несообразности в жизни человека провоцируют его на переосмысление симулякров: философский и научный поиск, социальный протест, экзистенциальный бунт.

Итак, симуляция в жизни человека – отнюдь не только часть виртуальной реальности. Человек сам себе симуляция. Головной мозг – интерфейс, одновременно производящий реальность и симуляцию. Реальность жизненных процессов, протекающих в организме и за его пределами при прямом участии человеческого организма, и симуляцию сознания, комплементарную процессам физическим. Причудливые формы прямой и обратной связи между органическими и ментальными процессами в организме человека наводят на аналогию связи «харда» и «софта» в работе компьютера. Головной мозг человека – этот природный вычислитель – интерфейс, формирующий человеческую личность как персонажа индивидуально-симулированного фрагмента многопользовательской социальной среды под названием «Жизнь».

Последний тезис провоцирует постановку вопросов:

- Существует ли некая непреодолимая онтологическая граница между реальностью и симуляцией?
- Если симуляция не менее «реальна», чем реальность, то имеет ли какой-либо смысл данная оппозиция?
- Делает ли понимание виртуальности (симулятивности) происходящего менее ценным получаемый опыт и менее значимыми испытываемые переживания?

Попытаемся ответить на вопросы по порядку. Различие между реальностью и симуляцией представляется многогранной проблемой. Во-первых, реальность и симуляция связаны *генетически*, как причина и следствие. Реальность (исходная) порождает другую реальность (вторичную, производную, симулятивную, виртуальную). В то же время симуляция оказывает действие на исходную реальность – следствие оборачивается причиной. Например, человечество, вступив в эру информационных технологий, создает виртуальную реальность и погружается в нее, виртуальная реальность, в свою очередь, необратимо преобразует человечество – изменяет общественные отношения (компьютеризация образования, интернетизация политики и т.д.), трансформирует человека ментально и даже физически. Соответственно, причинно-следственный аспект различия реальности и симуляции (виртуальности) является довольно условным, поскольку причинение является взаимным, и реальность, и виртуальность выступают в роли и причины, и следствия.

Во-вторых, соотношение реальности и симуляции обусловлено *исторически*. И если представить себе, что в результате некоего катаклизма будет утрачена технологическая история человечества, то причинно-следственное основание для различия будет и вовсе нивелировано.

В-третьих, граница между реальностью и симуляцией возможна *физиологически*, как различение опыта «телесного» и опыта «программно-аппаратного». Однако и здесь все крайне неустойчиво и условно. Теоретически возможно развитие сознания человека путем прямого подключения мозга к системам виртуальной реальности до обретения опыта «пребывания» в человеческом теле, достаточного для осознания разницы между зрительными ощущениями физической реальности посредством собственных глаз и зрительными ощущениями, полученными нервной системой «непосредственно» от устройств виртуальной реальности.

Таким образом, непреодолимой онтологической границы между реальностью и симуляцией нет, в ее введении не помогут ни разум, ни тело, ни коллективный опыт. Барьеры между «реальным» и «виртуальным» возможны лишь до тех пор, пока сохраняется технологическое несовершенство симуляции. Кроме того, несложно представить себе некую космологическую модель вселенной, где реальность и симуляция онтологически равнозначны и практически неотличимы. Например, вообразим последовательность из реальностей (R) и симуляций (S), в которой R1 порождает S1, S1 порождает R2, R2 порождает S2, S2 продуцирует R3, и так до Sn, вызывающей к жизни R1. Прототипом подобного рода последовательности могут служить вполне обычные обстоятельства: Джордж Лукас (R1) создает «вселенную Звездных войн» (S1), вселенная Звездных войн (S1) порождает фансообщество (R2), фансообщество (R2) продуцирует фанфик (S2), фанфик (S2) настолько талантливо написан, что впечатляет самого Джорджа Лукаса (R1), который из уважения к поклонникам вносит элементы фанфика во вселенную Звездных войн (S1).

Если симуляция не менее «реальна», чем реальность, то имеет ли какой-либо смысл данная оппозиция? Смысл видится в том, что существующий водораздел значим для адаптации человека к онтологической равнозначности реальности и симуляции. Пока граница сохраняется, остается время для подготовки к этапу технологического развития, на котором станет возможен выбор между «первичной реальностью» и «вторичной реальностью» или же полноценным существованием в бесконечном множестве миров. Под «подготовкой» понимается осмысление последствий онтологической равнозначности реальности и симуляции, упреждение сопутствующих опасностей, создание технической, а также ценностной, нормативной основы нового типа человеческого бытия в мультиверсе.

Делает ли понимание виртуальности (симулятивности) происходящего менее ценным получаемый опыт и менее значимыми испытываемые переживания? Представляется очевидным, что «ценность» и «значимость» опыта также зависят от технологии. Достоверная симуляция снимет данную проблему с повестки. «Искусственность» и «фальшь» очевидны при невысоком разрешении и топорном исполнении. В случае с физической реальностью, окажись она совершенной имитацией, также нет оснований для печали –

теоретически любую программу можно взломать. Кто бы отказался пройти «Жизнь» как игру заново вечно молодым и сказочно богатым?

Итак, *в реальности* – без каких-либо гипостазирований и преувеличений – человек сталкивается в жизни с симуляцией нескольких типов:

1. Психогенная симуляция, представленная воспоминаниями, неудовлетворенными желаниями, надеждами и прочими внутренними состояниями.
2. Социогенная симуляция, образуемая моралью, традициями, законами, идеалами, стереотипами поведения, потребительскими трендами.
3. Техногенная симуляция, продуцируемая техническими устройствами – от примитивных музыкальных инструментов до современных комплексов виртуальной реальности.

Психогенные факторы моделируют реальность, но, несмотря на вносимые допущения и искажения, дают возможности ориентироваться человеку в ней. Выбирать, предпочитать, отвергать. Симулированные социогенными факторами явления – порождения «интерсубъективной» реальности – «сегодня повелевают миром» [11, с. 178]. Однако «люди правят миром, потому что только они способны сплести интерсубъективную паутину смыслов: паутину законов, влияний, сущностей и мест, которые живут исключительно в их общем воображении» [Там же]. Как и психогенные симуляторы, социогенные симуляторы – единственно возможная оптика индивидуального и коллективного развития человека и человечества. Техногенные симуляции в качестве результата развития современных технологий дополняют этот список.

Итак, **результатом проведенного исследования** является утверждение, что реальность и симуляция в жизни человека диалектически связаны. Поскольку целью исследования было определить возможность и степень присутствия симуляции в реальности бытия человека, постольку мы вправе констатировать: реальность и симуляция в жизни человека комплементарны друг другу. Психогенные, социогенные и техногенные симуляции создают модели реальности, в которых протекает жизнь человека. Первичность реальности, пока у нас нет весомых аргументов, обязывающих утверждать, что сама реальность – код, безусловна. Однако доступ к реальности открывается через симуляцию, и в этом отношении – как фактор, конституирующий субъективность – симуляция есть первичная данность «я». Предложенный вариант решения заявленной проблемы опирается на анализ данных современной нейробиологии и нейропсихологии, постмодернистского деконструктивизма в области социальной философии, современных футурологических и трансгуманистических разработок. Комплексный подход к оценке соотношения реальности и симуляции, а также признание необходимости симуляции в бытии человека являются научным вкладом авторов в разработку поставленной проблемы.

Список источников

1. Беркли Дж. Сочинения / сост., общ. ред. и вступ. ст. И. С. Нарского. М.: Мысль, 1978. 556 с.
2. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции / пер. с фр. А. Качалова. М.: ПОСТУМ, 2015. 240 с.
3. Бостром Н. А не живем ли мы в «Матрице»? Доказательство методом моделирования [Электронный ресурс] // Проблемы предотвращения глобальных рисков, угрожающих существованию человеческой цивилизации: сборник статей / под ред. В. Прайд, И. В. Следзевского, А. В. Турчина. URL: <https://refdb.ru/look/1999356.html> (дата обращения: 20.03.2019).
4. Бостром Н. Угрозы существованию. Анализ сценариев человеческого вымирания и других подобных опасностей [Электронный ресурс]. URL: <https://www.proza.ru/2007/04/04-210> (дата обращения: 20.03.2019).
5. Газзанига М. Кто за главного? Свобода воли с точки зрения нейробиологии. М.: АСТ, 2017. 368 с.
6. Дойдж Н. Пластичность мозга. Потрясающие факты о том, как мысли способны менять структуру и функции нашего мозга / пер. с англ. Е. Виноградовой. М.: Эксмо, 2012. 539 с.
7. Лейбниц Г. В. Сочинения: в 4-х т. М.: Мысль, 1982. Т. 1. 636 с.
8. Лем С. Собрание сочинений: в 10-ти т. + 3 доп. т. М.: Текст, 1996. Т. 13 (дополнительный). Сумма технологий. 463 с.
9. Мамардашвили М. Как я понимаю философию. Доклады, статьи, философские заметки / сост. и предисл. Ю. П. Сенокосова. М.: Прогресс, 1992. 416 с.
10. Рамачандран В. С. Рождение разума. Загадки нашего сознания. М.: Олимп-Бизнес, 2006. 224 с.
11. Харари Ю. Н. Homo Deus. Краткая история будущего / пер. с англ. А. Андреева. М.: Синдбад, 2018. 496 с.

MAIN ISSUE OF PHILOSOPHY: CORRELATION OF REALITY AND SIMULATION

Veklenko Pavel Vasil'evich, Doctor in Philosophy

Leningrad Regional Branch of Saint-Petersburg University of the Ministry of Internal Affairs of the Russian Federation
mvdfilosof@yandex.ru

Popov Dmitrii Vladimirovich, Ph. D. in Philosophy, Associate Professor
Omsk Academy of the Ministry of Internal Affairs of the Russian Federation
DmitriVPopov@mail.ru

Technical progress in the field of virtual reality actualizes the ontological problem of relation between reality and simulation creating the need for philosophical understanding of boundary between the physical world and the virtual one. The authors, relying on the tradition of the statement of the so-called “main issue of philosophy”, offer an updated version of it. What comes first, simulation or reality? The findings of modern science suggest that sociogenic, psychogenic and man-made simulations create models of reality in which a person’s life flows. Simulation is a necessary component of consciousness and social life.

Key words and phrases: man; reality; virtual; universe; game; interface; simulation.