

Ю.М. Шаев
(Пятигорск, Россия)

ОНТОЛОГИЧЕСКАЯ НЕДОСТАТОЧНОСТЬ И СОВРЕМЕННЫЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Обретение человеком полноты своего бытия возможно как через смысл, так и через перцептивный опыт, конституирующий на определенном уровне человеческую сущность и задающий основополагающие онтологические модусы.

Эпоха постмодерна сделала возможной плюралистичность смысловых перспектив в различных областях человеческого познания и деятельности. Это во многом повлекло за собой коннотативную насыщенность и перенасыщенность культурного поля, наслаивание одних смыслов на другие и разнообразные смысловые конфигурации.

Философский смысл, призванный фиксировать основополагающие измерения человеческого бытия, часто понимается как некий «поверхностный», «бестелесный» эффект, не лежащий в основе тех или иных явлений, а также событий действительности, а являющий собой некий трансцендентальный коррелят событий. Этот смысл не предполагает субъекта в качестве исходного конституирующего пункта, либо завершающего звена своей телеологии [1, 155]. Процессы изгнания субъекта из трансцендентального поля смысла, либо его фрагментация свидетельствуют о том, что обрести бытие через смысл, как это виделось, например, М. Хайдеггеру в его «трансцендентальной» [3, 13–15] и «имманентной» [4, 192] версиях герменевтики бытия, П. Рикёру, искавшему выход к бытию «окольным путем», через семантику и рефлексивность [2, 36–38], стало делом затруднительным.

Актуализация второго пути – выхода к бытию через перцептивный опыт человека становится заметен в наше время. Своеобразным симптомом этих процессов является оживление интереса к философской эстетике в ее различных вариациях. Сами по себе, «эстетический», «визуальный» и другие повороты, пытающиеся фиксировать междисциплинарный синтез, либо притязания на монодисциплинарный

универсализм, являются, на наш взгляд, признаками нехватки бытия и стремления компенсировать эту нехватку бытия.

Одной из областей человеческой деятельности, где эта «онтологическая недостаточность» проявляется наряду с попытками ее компенсации являются современные мультимедийные технологии. Зафиксируем несколько измерений этой нехватки бытия.

«Нехватка физического бытия». Определенные области человеческой культуры, например, создание и использование техники, позволяют в некоторой степени справиться с проблемой нехватки полноты физического бытия человека. Мультимедийные технологии, в частности, компьютерные видеоигры предлагают своеобразный путь реализации «физического инобытия» тела в виртуальном мире.

Тот или иной герой компьютерной игры может иметь «физические» качества, обладание которыми для большинства людей является недоступным в силу разного рода причин. Однако, нельзя рассматривать своего игрового героя как нечто совершенно внеположное. Для успешного прохождения определенной игры тоже требуются: ловкость, хорошая реакция, высокая степень концентрации внимания и координации движений, либо навыки стратегического мышления, если дело касается игр стратегического жанра. Существует явление киберспорта, соревнования по которому проводятся во многих странах и на международном уровне.

Таким образом, виртуальное бытие есть определенный модус телесного бытия. Следует также сказать, что совершенно особым образом применительно к виртуальному миру мыслятся важные онтологические категории – пространство и время. Вообще, правильнее было бы говорить об «эффектах пространства и времени», которые имеют место в данной сфере. Зачастую, в тех же компьютерных играх можно управлять «пространством» и «временем», влиять на различные события, и вообще, то что можно условно назвать киберуниверсумом имеет «характер пространства и времени», как выразился бы феноменолог.

Современные мультимедийные коммуникационные технологии позволяют часто весьма эффективно управлять

временем: обмен теми или иными сообщениями между людьми может происходить и не синхронно.

Пребывание ресурсов в сети Интернет имеет место в киберпространстве, а это феномен не географический, а, скорее, онтологический, совмещающий смысловые и перцептивные модусы (например, тот или иной сайт, физически располагаясь на сервере, который находится за пределами России, тем не менее, может функционировать как часть Рунета). В данном случае используется *смысловая*, а не географическая привязка к определенной части киберпространства. Это говорит о том, что «смысловой» выход к бытию не исчезает полностью в мультимедийных и коммуникационных технологиях.

Говоря о событии как одной из точек проявления бытия можно заметить, что в некоторых играх не является нормой классическая нарративная событийность. Нелинейная событийность может реализовываться в различных концовках игры, исход которой во многом зависит от действий персонажа управляемого игроком, «характера» героя, показателей доброй либо дурной славы, склонности к стяжательству, развитых навыков и умений.

Хотелось бы обратить внимание на то, что, анализируя мультимедийные технологии можно говорить не только об эффектах физического пространства и времени, но и об «эффектах культурного пространства-времени». В некоторых компьютерных играх, в частности в серии The Elder Scrolls осуществлен небывалый синтез позднеантичных элементов искусства и готики, который заметен в архитектурных деталях, декоре; в таком сконструированном мире уживаются мифологические существа и персонажи из различных культурных традиций.

«Нехватка исторического бытия». Человеческий индивид, как известно является существом исторически и культурно детерминированным. Тем не менее, живя в определенной эпохе и в условиях той или иной социокультурной среды мы часто проявляем интерес к минувшим эпохам. По существу, комплекс исторических дисциплин и есть институциональное оформление человеческой деятельности по осуществлению данного вида познания реальности.

Феноменология и философская герменевтика предлагают «смысловой» вариант преодоления нехватки исторического бытия, в рамках герменевтического круга. Исследователь-герменевт, герменевтически ориентированный историк должны осознавать свою включенность в историческую и культурную действительность, постигать ее целое, осознавая себя ее частью, определяемой, в свою очередь целым, постоянно памятуя о своей историчности и «овременности». В данном случае от исследователя требуется критическое отношение к «наивному герменевтическому сознанию», самое себя рассматривающему как вневременную и внеисторическую данность, а остальной и исторический и культурный мир как развивающийся и подвижный.

Тем не менее, изучая историю, мы пытаемся выйти из своей временной ограниченности и хотя бы на уровне *смыслового* конструирования реальности и событий минувшей эпохи *прикоснуться* к прошлому и тем самым, как говорят некоторые мыслители, обрести «историческое бессмертие», сделаться хотя бы на миг современниками людей с событиями прошлых эпох.

В настоящее время историческая наука подвергается критике в основном за то, что она уделяет слишком много внимания конструированию прошлого на уровне смысло-событийных связей, ориентируясь на поиск универсальных законов развития общества, которые могут быть оформлены как исторический нарратив. В данном случае мы можем прикоснуться лишь к тем или иным логико-понятийным конструкциям, в рамках которых оформлены так называемые исторические факты.

Мультимедийные технологии, позволяющие создавать виртуальные музеи позволяют прикоснуться к прошлому чуть ли не буквальным образом и хотя бы таким «суррогатным» способом восполнить онтологическую недостаточность. Компьютерная игра, созданная на основе тех или иных исторических событий, так же как исторический роман (а в некоторых случаях, например – летопись) особым образом соотносит вымысел и историческую реальность. Однако, если в литературном произведении читатель часто выступает в роли

пассивного реципиента, наслаждающегося созданным «духом эпохи», порой позволяя себе забывать где вымысел, а где реальный исторический факт, то игрок может стать участником исторических «событий» хотя бы на перцептивном уровне – некоторые современные игры, в частности, *Assassin's Creed*, *Assassin's Creed II* воссоздают средневековый жизненный уклад, великолепие итальянских городов эпохи Возрождения с максимальной достоверностью (опираясь на реальные артефакты и документы, которые в отличие от смысловых связей и обстоятельств исторических событий могут быть воспринимаемы на чувственном уровне).

«Нехватка социального бытия». Многие теоретики сейчас говорят о том, что в нашу эпоху информационно-коммуникационных технологий, Интернета человек все чаще утрачивает свой человеческий облик, скрывается за «ником», вымышленным именем, а то и вообще подменяется полностью или частично – в некоторых качествах, отношениях и ролях машиной. Могут актуализироваться эффекты иллюзии собеседника, если дело касается коммуникационных технологий, иллюзии социального актора, да и вообще живого человека.

К. Фрумкин, говоря о современных коммуникационных технологиях, и ориентируясь в методологическом плане на феноменологическую социологию А. Шюца, отмечает невозможность конституирования в полной мере так называемых «мы-отношений» как результата пространственной временной и в целом реально-онтологической синхронности человеческих индивидов, в силу того, что информационные, мультимедийные технологии могут создавать всего лишь эффекты присутствия, субъектности, адресата, автора и так далее [6]. Здесь стоит отметить один момент. Отвлекаясь от проблем информационных технологий, можно сказать, что человек, бытуя в культурном пространстве, во многом является совокупностью социальных ролей, отношений, смыслов и интерпретаций. Культура во многом «промысливает» человека как точку реализации интерпретативных перспектив. Человек живет в своеобразной герменевтической реальности, где не только модусы социального бытия герменевтичны и в немалой

степени конституируются чужими либо своими интерпретациями, но и к чувственному опыту мы выходим часто через смысл. Современные информационные и мультимедийные технологии с учетом эффектов наглядности, прямой апелляции к чувственному опыту еще более усложняют этот процесс и могут в определенной мере компенсировать нехватку социального бытия, которое утрачивает перцептивное и непосредственное онтологическое наполнение.

Таким образом, современные информационные и мультимедийные технологии позволяют хотя бы отчасти справиться с различными измерениями онтологической недостаточности, особым образом фиксируя и соотнося смысловые и перцептивные возможности выхода к бытию.

Библиографический список

1. Делез Ж. Логика смысла: пер. с фр. / Ж. Делез. – М.: Издат. Центр «Академия», 1995. – 299 с.
2. Рикёр, П. Конфликт интерпретаций: очерки о герменевтике: пер. с фр. – М.: КАНОН-пресс-ц: Кучково поле, 2002. – 624 с.
3. Хайдеггер М. Бытие и время. Избранные параграфы // Хайдеггер М. Работы и размышления разных лет: пер. с нем. – М.: Гнозис, 1993. – С. 1-45.
4. Хайдеггер М. Письмо о гуманизме // Хайдеггер М. Время и бытие: статьи и выступления: пер. с нем. – М.: Республика, 1993. – С. 192-220.
5. Хайдеггер М. Исток художественного творения // Хайдеггер М. Работы и размышления разных лет: пер. с нем. – М.: Гнозис, 1993. – С. 280-292.
6. Фрумкин К. Утрата человеческого облика или Феноменологическая социология в эпоху Интернета // Концепция двух продолжений. – URL: http://nounivers.narod.ru/pub/kf_him.htm (Дата обращения 10.05.2010).