

Философская мысль

Правильная ссылка на статью:

Саяпин В.О. Виртуальность в понимании Жюль Делеза и Анри Бергсона и её роль для современной философии информатики // Философская мысль. 2024. № 12. DOI: 10.25136/2409-8728.2024.12.72882 EDN: ETCSSM URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=72882

Виртуальность в понимании Жюль Делеза и Анри Бергсона и её роль для современной философии информатики

Саяпин Владислав Олегович

ORCID: 0000-0002-6588-9192

кандидат философских наук

доцент, кафедра истории и философии; Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина

392000, Россия, Тамбовская область, г. Тамбов, ул. Интернациональная, 33

✉ vlad2015@yandex.ru



[Статья из рубрики "Философия науки"](#)

DOI:

10.25136/2409-8728.2024.12.72882

EDN:

ETCSSM

Дата направления статьи в редакцию:

27-12-2024

Аннотация: Французский философ Жюль Делез (1925–1995) написал множество оригинальных работ, но одна небольшая статья «Актуальное и виртуальное», на наш взгляд, является одной из самых важных. Делезовское виртуальное упоминается им практически в каждой работе, и ее влияние ощущается повсюду от идеи сингулярности до концепций дифференциации и индивидуации. Вот почему виртуальное с позиции Делеза есть реальное, которое закладывает основу его философской стратегии, и где это виртуальное противопоставляется не реальному, а актуальному. Другими словами, делезовские виртуальные объекты создаются в восприятии как объекты памяти, которые составляют объект восприятия (актуальный объект). Кроме того, согласно Делезу, бессознательный характер его виртуальных образов, вероятно, является самым большим препятствием в адаптации его теории к проблеме виртуальных миров, созданных компьютером. С помощью сравнительного метода исследована виртуальность у Делеза,

в его дискуссии с Анри Бергсоном (1859–1941), которая обнаруживается именно как процесс творческой актуализации. В отличие от актуализации возможного, которая эквивалентна внезапному вхождению в реальность, актуализация виртуального в смысле Делеза всегда происходит путем различия, дивергенции или дифференциации. Более того, для Делеза виртуальное обладает реальностью задачи, которую необходимо выполнить, или проблемы, которую нужно решить. Поэтому в этой статье автор, впервые пытается ответить на вопрос, может ли делезовская идея виртуальности быть применена в философии информатики и в том числе, для исследования компьютерных виртуальных миров. В этом случае основным результатом проведенного исследования является обоснование того, что виртуальность как у Делеза, так и у Бергсона является эпистемологическим, а не онтологическим концептом, и подобное понимание отдаляет веру в то, что виртуальность и компьютерная виртуальность информатики достаточно близки, чтобы оправдать перенос одного в другое.

Ключевые слова:

Жиль Делез, Анри Бергсон, виртуальное, реальное, актуальное, возможное, дифференциация, индивидуация, жизненный порыв, информатика

В настоящее время процессы виртуализации, дифференциации и индивидуации связанные с новейшими информационными технологиями (технологиями искусственного интеллекта и глубокого машинного обучения, развития облачных вычислений, технологий интернета вещей, квантовыми вычислениями, распространением 5G мобильной связи, блокчейном и т.д.), меняют всю общественную деятельность современного социума. Поэтому целью нашего исследования, является рассмотрение концепта «делезовской виртуальности», который является не условием возможности какого-либо рационального опыта, а условием генезиса реального опыта, и который наиболее часто встречается как некий феномен в современных философских дискуссиях о масштабных технологических трансформациях.

Можно отметить, что концепт «виртуальности», а также сопутствующий ему контекст актуальности, приобретают у Делеза уникальное новаторское значение. Кроме того, по мнению современного исследователя М. Деланда (р. 1952), концепты «актуальное» и «виртуальное» представляют у Делеза реалистичную онтологию, и данное онтологическое различие между ними он позаимствовал у другого французского философа А. Бергсона^[1]. Более того, философские размышления Делеза трудно истолковывать и даже их можно рассматривать как расплывчатые и непонятные. И причиной такой расплывчатости его рассуждений, является в какой-то степени факт неприятия им традиционных философских концепций, которые он считал устаревшими и неадекватными. По существу, Делез рассчитывал реформировать философскую науку на совершенно новых концептуальных основаниях. Вместе с тем его привычка к уникальному использованию концепций и сокращенное повествование, приводят исследователей его творчества к затруднениям в определении единого понятия «виртуальности». Проще говоря, в своих размышлениях о виртуальности Делез часто ссылается на современную передовую математику и физику. Отсюда, вероятно, его концепт «виртуальности» и считается как бы естественно подходящим для его применения в мире новейших информационных технологий^[1, p.1-48].

Здесь важно подчеркнуть, что современный концепт «виртуальности», который

имитирует, симулирует и воспроизводит наш визуальный опыт, может быть первой мыслью, которая приходит на ум при рассмотрении того, насколько реальность может быть виртуальной. Вот почему в работах Делеза эти термины приобретают не только уникальные, но и новаторские значения. Вместо того, чтобы думать о «тумане» виртуальных образов, окружающих реальный объект, он предполагает понятие «доиндивидуальной реальности», которая отделена от того, что обычно можно назвать реальным, но которая как-то взаимодействует с ним^[2]. Что касается французского мыслителя и нобелевского лауреата по литературе А. Бергсона, то для него понятие «реального» стало проблематичным при рассмотрении им метафизики времени, длительности и интуиции.

Принято считать, что в своих работах как Бергсон, так и Делез хотят отойти от субъективистского понимания времени, которое приобрело популярность в конце девятнадцатого и начале двадцатого века благодаря растущему влиянию феноменологии, при которой это время не зависит от субъективной интерпретации. В результате Бергсон и Делез, во многом подобно Симондону, были озабочены разработкой философии, совместимой с наукой их времени. И именно такая настойчивость отчасти объясняла быстрое падение популярности Бергсона. Очевидный проигрыш Бергсона в его дебатах с А. Эйнштейном (1879–1955) в 1922 году на заседании Французского философского общества являлся фактором, способствующим этому. На этой конференции Бергсон в полемике с Эйнштейном пытался отстаивать множественность сосуществующих «живых» (психологических) времен^[3,4, с.188-190]. Бергсон высказал мнение, что существует единое и универсальное время. Это время воспринимается человеческим сознанием, и это восприятие сравнивается с непрерывной линией, в которой между двумя мгновениями существует память, соединяющая их. Таково реальное время – воспринимаемое и переживаемое. Однако особенности восприятия и внутренние ритмы могут быть индивидуальными, как у биологических систем, подобных людям, так и нелинейных динамических систем (планет, звезд и т.п.), что не препятствует их измерению в формате единого реального времени. В этом смысле А. Бергсон оперирует «множественными живыми временами». Опровержение Эйнштейна было ироническим. «Нет такой вещи, как время философа»^[5], – утверждал он. Однако в концепте «виртуальности» у Бергсона тот же Делез увидел новую эпистемологическую теорию, которая позволила бы ему отойти от феноменологии к метафизическому пониманию времени как чего-то одновременного переживающему субъекту. Позже Делез расширил этот концепт «виртуальности», что и послужило основой для всей его философии. Однако чтобы по-настоящему понять эту концепцию, мы должны обратиться к работам Бергсона и более позднему переосмыслению его идей Делезом.

Необходимо отметить, что концепт «виртуальности» Бергсон рассматривает через понятие «возможного». В этом случае это возможное, по его мнению, может быть осознано только через интуицию, и оно не меньше, а больше, чем содержание идеи «реального». «Ибо возможное – это только реальное с добавлением действия разума, который отбрасывает в прошлое образ реального сразу, лишь только тот имел место»^[6, с.233]. Строго говоря, возможное не является источником реального, но само производится из реального посредством некоего разума. По Бергсону ошибочно думать, что возможное предшествует реальному. Поскольку возможное – это реальное, отброшенное в прошлое, то оказывается, что реальное должно предшествовать самому себе. Вот почему Бергсон постулирует, что философия в целом склонна допускать ошибку при анализе природы возможности, предполагая, что это возможное мыслится многими исследователями как меньшее, чем реальное, только потому, что мы

концептуализируем отрицание реального и проецируем его в прошлое, где реального не существовало. Например, мы можем воспринимать форму определенного дерева и представлять, как возможно ветви этого дерева могли бы расти в разных направлениях, и это бы изменило его форму. Тем самым мы отрицаем реальность реального дерева и воображаем иную возможную реальность, которая могла бы быть. В результате реальное ошибочно рассматривается как возможное с дополнительным качеством существования, а именно подразумевается, что реальное больше, чем возможное. Из чего следует, что реальное дерево было «реализовано» одной из возможностей, воплотившейся в реальность. Для Бергсона это подразумевает фундаментальное противоречие, которое должно быть преодолено путем устранения нашей зависимости от концепции «возможного». И поэтому вместо возможности и реальности мы должны мыслить в терминах виртуальности и актуальности^[7].

Итак, Делез в своих работах «Различие и повторение» (1968)^[8], «Логика смысла» (1969)^[9], и «Диалоги II» (1977)^[2] много внимания уделяет различению Бергсоном понятий «виртуальное» и «актуальное». Кроме того, как мы уже отмечали, такое различие рассматривается им, как правило, в противовес понятиям «возможное» и «реальное». Поэтому, несмотря на то, что само понятие «различие» Делезом заимствовано у Бергсона, в собственных работах он придает, гораздо больше значения тому, что касается важности актуализации через понятие «различия». Для Делеза это одно из важнейших открытий в творчестве Бергсона. Он утверждает, что мы не можем понимать виртуальность просто в терминах возможности, потому что, в отличие от возможного, виртуальное само по себе полностью реально. Это не просто перефразирование возможности, но и новая концепция части реальности, на которой мы можем основать целую теорию, как опыта, так и генезиса объектов. Иными словами, виртуальное нельзя противопоставлять реальному, иначе мы впадаем в тавтологию. В результате виртуальное следует понимать в противопоставлении актуальному, а именно миру реальных протяженных объектов. Как утверждает Делез: «Виртуальное, напротив, не противостоит реальному; оно само по себе обладает полной реальностью. Его процессом является актуализация»^[8, с.259]. Вот почему мы можем понимать виртуальное как сферу дифференциальных отношений, которые становятся «актуализированными» при их переходе в актуальную сферу. Поэтому виртуальное становится основополагающим понятием, как в работах Бергсона, так и Делеза. Однако функционирование виртуального и его последующая актуализация должны быть непременно поняты в работах Бергсона, если мы хотим увидеть их важность для делезовских философских изысканий. Чтобы сделать это, мы должны сначала посмотреть, как Бергсон вводит концепцию «чистой памяти», а в последующем использует ее для создания новой концепции «времени».

Таким образом, именно после этой дискуссии Делез подчеркивает новизну идей Бергсона. Он утверждает, что мы неправильно характеризуем как прошлое, так и настоящее, утверждая, что настоящее становится прошлым только тогда, когда его заменяет другое настоящее. Иначе говоря, размышления об отношениях между настоящим и прошлым исключительно как о последовательности поднимают множество проблем, которые он попытается разрешить. Он задает вопрос: «...давайте задумаемся: как бы могло быть достигнуто новое настоящее, если бы прежнее настоящее действительно не уходило в то самое время, в какое оно является настоящим? Как могло бы любое настоящее хоть как-то пройти, если бы оно не было прошлым в то самое время, когда является настоящим?»^[6, с.271]. Ответ на этот вопрос для Делеза представляет фундаментальный парадокс, касающийся природы времени, который лежит

в основе концепции Бергсона о памяти, и которая подразумевает концепт «виртуальности». То есть: «Прошое никогда бы не установилось, если бы оно не сосуществовало с настоящим, чьим прошлым оно является. Прошое и настоящее указывают не на два последовательных момента, а на две сосуществующие стихии: одна – это настоящее, не перестающее проходить, а другая – прошое, которое не перестает быть, но через которое проходят все настоящие. Именно в этом смысле существует чистое прошое, своего рода «прошое вообще»: такое прошое не следует за настоящим, а напротив, оно предполагается им как чистое условие, без которого настоящее не могло бы пройти. Другими словами, каждое настоящее возвращается к себе как прошое» [\[6, с.271\]](#).

Можно сказать, что смысл этой современности состоит в том, что должно существовать прошое вообще, чистое прошое, которое является целым прошлым (и, таким образом, составляющее все наше прошое), которое сосуществует с настоящим моментом в том виде, в каком оно переживается отдельным воспринимающим. Прошое не может просто вытекать из настоящего, оно должно быть условием, позволяющим настоящему существовать в той мере, в какой оно определяется движением в прошое. В результате прошое предполагается настоящим, ибо, если бы его не было, никакое настоящее не могло бы существовать. Виртуальный объект никогда не является прошлым по отношению к новому настоящему, так же как он не является прошлым по отношению к настоящему, которым он был. Это прошое, как современник настоящего. Проще говоря, все мы определяемся прошлым, которое существует извне, но одновременно и составляет наш опыт.

Вот почему бергсоновская длительность определяется не столько последовательностью, сколько сосуществованием [\[6,с.272\]](#), которое заключается в том, что оно по своей природе виртуальное. Иначе говоря, когда мы помещаем себя в прошое, мы не просто погружаемся в конкретную область, содержащую определенные воспоминания, и которая отличается от другой области, содержащей другие воспоминания – мы взаимодействуем с прошлым в целом. Здесь подобное прошое содержит различные уровни, которые инкапсулируют все прошое в различных состояниях сжатия (когда оно опускается по конусу вниз к ощущению). В этой связи считает Делез, все наше прошое воспроизводится, перезапускается, повторяется, в одно и то же время, на всех уровнях, которые оно намечает. Именно в этом смысле можно говорить о регионах самого Бытия, онтологических регионах прошлого в целом, все сосуществующие и повторяющие друг друга. Повторение, существующее в прошлом, – это повторение планов прошлого. Это не повторение того же самого, выраженного через идентичность, а повторение аналогического различия, в котором некие уровни разделяют сходство через их общее различие. Каждый уровень одновременно похож и отличается друг от друга. Наш прыжок в прошое через воспоминание подразумевает взаимодействие с виртуальной природой этих планов, поскольку теория Бергсона предполагает форму движения, которая не может быть физической и, следовательно, актуальной, но должна быть виртуальной. Этот момент как будто предполагает, что виртуальность не однородна и не локализована на одном плане сознания, а многослойна, гетерогенна и не лишена последовательности. В этом случае мы начинаем видеть первые формулировки понятия «повторения» в том виде, в каком оно существует в делезовской известнейшей работе «Различие и повторение». В результате именно в этом отношении мы начинаем видеть сходство между доиндивидуальным прошлым Ж. Симондона (1924–1989) [\[10, с.15\]](#) и виртуальным прошлым Бергсона, представленным Делезом. Обе эти концепции содержат парадоксальное представление о том, что это нечто существующее, но не существующее

в действительности. Более того, мы могли бы сказать, что бергсоновская форма памяти проводит параллели с бессознательным, разработанным Ф. Шеллингом (1775–1854) и позже широко распространенным З. Фрейдом (1856–1939). Бессознательное существует, но мы можем осознать его только благодаря его эффектам в действительности. Таким образом, оно служит частичной детерминацией наших сознательных и актуальных действий.

Безусловно, симондонианское доиндивидуальное бытие – это бытие потенциальных возможностей, которое служит основой внутреннего резонанса, необходимого для трансдуктивной операции индивидуации. Эта операция является основной движущей силой, благодаря которой появляются на свет все индивиды (физические, технологические, биологические, психические, и в том числе, социальные). Точно так же виртуальное царство чистого прошлого у Бергсона представляет собой совокупность, состоящую из различных уровней или областей, которые, как это ни парадоксально, содержат все прошлое во всей его полноте, и служат необходимым условием, позволяющим возникнуть настоящему. В результате обе эти концепции служат постсубъективистским онтологическим обоснованием процессов восприятия и индивидуации, которые определяют жизнь (в целом) и человеческое сущее (в частности).

Возвращаясь к осмыслению того, как работает актуализация, мы должны обратиться к различию Делеза между виртуальным и актуальным, а также между возможным и реальным. Для Делеза и виртуальное, и актуальное полностью реальны, тогда как возможное нереально. Точно так же, как виртуальность противопоставляется актуальности, возможность противопоставляется реальности. В результате актуализация – это не становление реальными возможностей, а становление актуальным виртуального, которое сосуществует рядом с ними. В этом случае подобные рассуждения подчеркивают тонкое различие между Симондоном и Делезом. Если для Симондона доиндивидуальное существует как область потенциальных возможностей внутри индивидуализированного сущего, которое служит источником всех будущих индивидуаций, то для Делеза индивидуация обнаруживает себя исключительно в сфере потенциальности или возможности. Поэтому Делез дает ясно понять, что возможное противопоставляется реальному и тогда процесс, которому подвергается возможное, является реализацией. Виртуальное, напротив, не противопоставляется реальному. Оно само по себе обладает полной реальностью. Процесс, которому оно подвергается, – это процесс актуализации. Было бы неправильно видеть здесь только словесный спор: это вопрос самого существования. Из чего следует, что без такого подхода доиндивидуальное бытие не может служить творческим (генетическим) условием для того, что будет определено как актуализация через индивидуацию. В таком случае мы сталкиваемся с двумя вопросами: чем реализация возможного отличается от актуализации виртуального? И как мы можем понять это различие в отношении самого существования? По существу, мы хотим увидеть, как виртуальное может предоставить нам существенное обоснование, необходимое для генезиса объектов или идей. Если мы хотим ответить на эти вопросы, мы должны вернуться к дискуссии Делеза о Бергсоне.

В заключительной главе «Жизненный порыв как движение дифференциации» работы «Бергсонизм» (1966) [\[6, с.301-322\]](#) Делез утверждает, что реализация определяется двумя правилами: правилом подобия и правилом ограничения. Правило подобия гласит, что реальное должно быть по образу или подобию возможного, которое оно реализует. Проще говоря, правило подобия включает в себя ложную проблему проецирования отрицания реального в прошлое, в котором его не существовало, и таким образом, оно

ретроактивно создавая возможность из настоящего образа (как мы видели ранее на примере дерева). Исходя из этого, реальное не похоже на возможное, но возможное похоже на реальное. Точно так же правило ограничения показывает нам, что не каждая возможность может быть реализована. Любая реализация обязательно включает в себя «ограничение», которое препятствует появлению некоторых возможностей. Это ограничение показывает нам, какие возможности были реализованы с точки зрения настоящего, тем самым, ограничивая то, что должно быть возможным. Продолжая наш пример с деревом, мы могли бы сказать, что реальное дерево приобрело только определенную форму из-за ограничения всех других возможных вариаций направления ветвей, размера листьев и так далее. Однако это можно понять только с точки зрения настоящего, в котором существует реальное дерево. С другой стороны, в актуализации виртуального, правила заменяют процессы различения и созидания. Для Делеза механизм творения возникает из механизма различения, что означает, что творение может происходить только через различие. Иными словами, поскольку и виртуальное, и актуальное существуют в реальности, переход от одного к другому подразумевает изменение вида, или, по-другому, предполагает дифференциальный переход через творческий акт от одного способа реальности к другому.

Таким образом, мы можем констатировать тот факт, что отсутствие сходства между понятиями виртуальным и актуальным предполагает первичное творческое различие в процессе актуализации. В итоге, следуя за Делезом, можно утверждать, что важнейшей характеристикой виртуальности является существование, которое актуализируется через дифференциацию. То есть виртуальность вынуждена дифференцироваться (создавать свои линии дифференциации), чтобы быть актуализированной. Здесь подобно Симондону, мы можем понимать созидание (становление) как разрешение проблемы между двумя состояниями, которые отличаются друг от друга по природе, но связаны через их несопоставимость. Следовательно, реализация не может быть творческой, поскольку реальность не способна что-либо добавить к возможности из-за ложной проблемы «меньшего» в природе возможности (как мы исследовали ранее). Стало быть, актуализация виртуального есть процесс становления, где такое созидание определяется различием.

Очевидно, что бергсоновская концепция «жизненного порыва» используется Делезом как пример творческой природы актуализации через различие. Но как мы можем понять эту абстрактную концепцию? В своей основной форме, мы могли бы сказать, что жизненную силу можно рассматривать как общую тенденцию жизни расходиться, творить и приспосабливаться к окружающей среде таким образом, что не нужно полагаться на какие-либо механистические или телеологические объяснения. Более того, Делез отмечает «Что же на самом деле имеет в виду Бергсон, когда говорит о жизненном порыве? Речь всегда идет о виртуальности в ходе актуализации, о простоте входе дифференциации, о тотальности в ходе деления: продолжаться «посредством диссоциации и удвоения», посредством «дихотомии» – вот сущность жизни» [\[6, с.304\]](#).

Важно отметить, что в работе «Творческая эволюция» (1907) [\[7\]](#) Бергсон использует аналогию дифференциации с артиллерийским снарядом. Дифференциация – это когда снаряд разрывается на фрагменты, где особый способ его разрыва объясняется не только взрывной силой содержащегося в нем пороха, но и сопротивлением металла. Так, и жизнь распадается на индивиды и виды. Поэтому: «Дифференциация – это всегда актуализация виртуальности, упорно продолжающей существовать сквозь все свои актуальные расходящиеся линии» [\[6, с.305\]](#). Кроме того, здесь неразорвавшийся снаряд представляет виртуальное единство, которое диссоциирует и актуализируется при

взрыве. В этой связи фрагменты (осколки) снаряда, которые сами по себе также можно рассматривать как оболочки, содержащие в себе некую часть целого снаряда (или виртуального целого), из которого они вышли. Здесь важно то, что Бергсон рассматривает виртуальность как целое, которое одновременно является частью реального объекта. То есть виртуальная половина сосуществует с его реальной половиной. Здесь можно выявить параллели между «жизненным порывом» Бергсона как творческой жизненной силой и индивидуацией Симондона через трансдукцию. Использование аналогического метода как Симондоном, так и Бергсоном предполагает, что онтогенетические структуры следует понимать через их операции, а не наоборот. Если мы вспомним утверждение Симондона о том, что, «...каждая операция и каждое отношение внутри операции [есть] индивидуация, которая разделяет или дефазирует доиндивидуальное сущее»^[11, p.5], мы увидим неоспоримые сравнения с творческим процессом актуализации виртуального, который Делез представляет в «Бергсонизме». Действительно, метафора оболочки, которую Бергсон использует для описания того, как работает «жизненный порыв», перекликается с утверждением Симондона о том, что пара индивид-среда сопровождается увековеченной индивидуацией ^[11, p.7]. В результате для обоих философов Бергсона и Симондона первостепенное значение придается описанию процесса онтогенеза. И именно здесь мы начинаем видеть основу того, как Делез сочетает влияние Бергсона и Симондона в своих более поздних работах, чтобы предложить теорию творческой актуализации, которую можно понять, добавив в нее процесс индивидуации.

Вот почему для экспликации делезовской виртуальности, мы, прежде всего, сосредоточим наше внимание на пятой главе – «Актуальное и виртуальное» его книги «Диалоги II» (1977). В этой работе Делез вновь обращается к концепту «виртуальности». Заимствовав эпистемологическое понятие «идеи» у И. Канта (1724–1804), Делез полагает, что виртуальное не только обладает полной реальностью само по себе, но и противоположно как актуальному, так и нереальному. Более того, Делез высоко оценивает виртуальность, напрямую связывая ее с сущностью философии, которую он понимает как теорию множественностей, каждая из которых состоит из актуальных и виртуальных объектов. Однако он не имеет в виду заниматься целостностями, которые охватывают целые сферы реальности в гегелевском духе; хотя с его точки зрения, множественность – это система, которая разнообразна. Можно сказать, что множественное – это множество и даже единое также является множеством, поскольку это единое воплощает идею. Например, Делез так объясняет идею множественности с помощью математических концепций и теории: «Идея – это определенное непрерывное множество с n параметров. Цвет, или, скорее, Идея цвета, – это множество в трех измерениях. Под измерениями следует понимать переменные величины или координаты, от которых зависит феномен. Под непрерывностью следует понимать систему связей между изменениями этих переменных, например, квадратичную форму дифференциалов координат. Под определенностью следует понимать элементы, взаимодействующие этими связями, где изменение влечет изменение порядка или метрики множества»^[8, c.226]. В результате идея множественности, связанная с математической идеей многообразия в исследовании виртуальности у Делеза занимает особое место. Другими словами, многообразие – это обобщение понятий кривой и поверхности и его простейшее определение: «Многообразие – это топологическое пространство, которое локально евклидово»^[12]. И более того, как считает тот же М. Деланда, формально множественность у Делеза носит сугубо технический характер, поскольку оно включает в себя элементы из нескольких различных разделов математики: дифференциальной

геометрии, теории групп и теории динамических систем [\[1, p.1\]](#).

Исследование множественностей, по мнению Делеза, должно стать целью философии. Иначе говоря, наша цель заключается не только в том, чтобы проникнуть сквозь эти множественности (независимо от того, насколько сложны математические термины, которые мы используем для их объяснения) и достичь сущих, но и постараться найти фундаментальные элементы в структуре этих множественностей. При этом он вообще не упоминает о том, а что было целью философии, например, начиная со времен античности и вплоть до Э. Гуссерля (1859–1938). Например, основная цель философии Гуссерля – последовательное снятие внешних слоев реальности в процессе феноменологической редукции и результирующее раскрытие сущности вещей [\[13\]](#). Другими словами, наиболее постулируемая и преследуемая цель философии – проникнуть в суть реальности. И более того, Делез видит в своих философских изысканиях, подобно Симондону, радикально антифундаменталистскую задачу – обращения вспять платонизма.

Чтобы переломить платонизм, как считает Делез, необходимо, прежде всего, убрать сущие и заменить их событиями, подобно потокам сингулярностей [\[1, p.37\]](#). При этом он не говорит, к какому онтическому (метафизическому) типу множественностей должна стремиться философия. Кроме того, он четко не заявляет, принадлежат ли эти множественности к онтической сфере как конгломерат сущностей, или являются продуктами человеческого сознания и, следовательно, субъективными конструктами, возникающими в результате деятельности человека (включая его когнитивную активность) и заключенными в его имманентную сферу. На наш взгляд, онтология Делеза реалистична. Поскольку в некотором смысле таковой является любая онтология, которая всегда постулирует существование объектов, и которые она квалифицирует как элементы реальности. Однако Делез не может объяснить, как эта онтология позволяет идеальным эпистемологическим объектам, таким как виртуальные образы и реальные объекты, формироваться в то, что мы считаем реальностью. Делез также не упоминает философию в контексте языка, что было бы очевидным антиметафизическим (или антионтологическим) его заявлением как философа постмодерниста.

В конечном счете, Делез утверждает, что каждая из множественностей, составляющих предмет философии, состоит из актуальных и виртуальных объектов, и каждый объект представляет собой комбинацию одного из них. Вот почему делезовская виртуальность является не только одной из двух основных категорий для изучения множественности, но и одной из основных философских категорий, которая позволяет проникнуть в реальность (как бы она, ни понималась). В результате виртуальность обнаруживает себя основным и необходимым атрибутом всего существующего, материалом, из которого создается реальность. В дальнейшем, после общего заявления о цели философии и фундаментальной роли виртуальных и актуальных объектов в ее достижении Делез обращается к более узкой проблеме – к понятию «восприятия». Тем не менее, виртуальные и актуальные объекты остаются центральной проблемой – только теперь как объекты, которые присутствуют в восприятии, то есть, связаны с памятью.

Следует подчеркнуть, что в своих поисках природы восприятия Делез использует концепт «виртуальности» в квантовой физике, которую он, возможно, рассматривает как эвристическую помощь, указатель, вдохновение или аналогию – но сам концепт, все-таки является основой постмодернистского подхода к виртуальности. Другими словами, виртуальные частицы в квантовой физике – это объекты с такой короткой продолжительностью жизни, что их невозможно обнаружить экспериментально, и поэтому они существуют только в физических моделях и теориях. Действительно, некоторые

ученые считают их существующими, но по существу ненаблюдаемыми теоретическими объектами, которые принадлежат к природному «убранству», а другие – теоретической, фиктивной конструкцией, используемой в физических моделях для объяснительных целей. Из чего следует, что существует два взгляда на статус существования виртуальных частиц: согласно одному, они существуют подобно другим материальным объектам в природе; согласно другому, они являются фикцией, полезной для объяснения. В последнем случае они приобретают особый онтический статус – между существованием и не существованием (они существуют «благодаря» наблюдаемым объектам) – или особый онтико-эпистемологический статус (их познание настолько уникально, что по существу невозможно сказать, существуют они или нет). Если коротко, способ их существования неясен физикам так же, как и философам.

Делез характеризует виртуальные частицы коротко. Он обращает внимание только на тех свойствах, которые считает важными для своей теории восприятия. При этом его основное внимание уделяется их чрезвычайно непродолжительному времени жизни. Следуя по стопам физиков, он определяет виртуальные частицы как частицы, излучение, поглощение, возникновение и растворение которых являются мгновенными, длятся более короткий период времени, чем можно себе представить, и которые подчиняются принципу неопределенности [\[2, p.148\]](#). Кроме того, он утверждает, что виртуальные образы окружают реальный объект, исчезают и возрождаются новые виртуальные образы. По его собственным словам, облака виртуальных образов создают «виртуальный космос» [\[2, p.148\]](#). Более того, Делез полагает, что именно оптические приборы берут актуальный объект и виртуальный образ за отправную точку и показывают, при каких условиях актуальный объект становится виртуальным, а виртуальный образ актуальным (без каких-либо ссылок на соответствующую литературу) [\[2, p.158\]](#).

Очевидно, что делезовская виртуальность представляет собой очень широкую матрицу или идею, на которой он основывает в общих чертах виртуальное и которую переносит в сферу имманентности. Делез формулирует свой концепт «виртуальности» вместе с концептом «актуального объекта»: для него виртуальное неразрывно связано с тем, что актуально. Виртуальные образы и актуальные объекты присутствуют в восприятии и памяти как идеальные объекты. То есть они существующие только в имманентной сфере (которую Делез понимает уникальным образом: он явно не связывает это с когнитивным субъектом). Поэтому переходя от содержательной стороны виртуальности к концепту «виртуальной частицы», далее к виртуальным объектам, присутствующим в восприятии, Делез переходит от физического объекта к идеальному объекту, расположенному в сфере имманентности. Что еще больше усложняет положения дел, так это то, что, как мы говорили ранее, реалистическая онтологическая интерпретация виртуальности в физике не единственная, поскольку ее также иногда считают теоретической фикцией [\[14\]](#).

Другим недостатком в экспликации Делезом понятия «восприятия» является то, что его суждения о виртуальном образе и виртуальном объекте у него недостаточно разграничены. По существу, он отождествляет виртуальные образы с объектами, созданными в восприятиях, связанных с памятью, и даже называет воспоминания виртуальными образами. Именно драматическая идентичность виртуальных образов и делает восприятие похожим на квантовые частицы. В этой связи актуальное восприятие окружает себя облаком виртуальных образов, распределенных по все более удаленным, все более крупным движущимся контурам, которые одновременно создают и уничтожают друг друга. Эти разного рода воспоминания, Делез постулирует виртуальными образами, поскольку их скорость или краткость также подчиняется их принципу

«бессознательного» [\[2, p.148-149\]](#). Из этого можно заключить, что нет ни онтического, ни эпистемологического различия между реальным объектом и виртуальными образами (хотя последнее менее определено, несмотря на заверения Делеза). И более того, нет ни какой и определенной границы между реальным объектом и виртуальными образами. Как отмечает Делез, план имманентности включает в себя одновременно как виртуальное, так и его актуализацию, без установления границы между ними [\[2, p.149\]](#). План имманентности содержит как то, что является виртуальным, так и его актуализации. Здесь виртуальные и актуальные объекты не имеют разных способов существования, как, например, в аристотелевской теории. Аристотель не раз утверждал, что однажды реализованные чувственные формы оставляют стойкие следы в сознании (определенную склонность к актуализации), и что из-за этого последующие чувственные переживания позволили воображению вызывать чувственные формы в качестве репрезентаций, где эти воспринимаемые объекты лишены материи [\[15\]](#).

И именно поэтому в концепте «делезовской виртуальности», актуальное (объект восприятия) и виртуальное (образы объекта восприятия, содержащиеся в памяти) имеют одинаковый способ существования. Отсюда следует, что эти оба понятия идеальны и субъективны. Однако такая квалификация несколько сомнительна, так как интерпретации выводов Делеза в традиционной философской терминологии расплывчаты, и это также относится и к субъективности. Поэтому, находясь видимо в явном противоречии с трансцендентальной традицией, Делез не упоминает человека, хотя он говорит о бессознательном, памяти и восприятии, которые, казалось бы, являются силами и примерами, типичными для индивидуальной субъективности.

Особое место на плане имманентности, как отмечает Делез, занимает актуальный объект, растворяющийся во множестве постоянно возникающих и исчезающих виртуальных образов. При этом виртуальные образы, как правило, ускользают от всякого сознательного восприятия из-за краткости их существования. Однако здесь неясно, является ли короткоживучесть единственной причиной, по которой виртуальные образы локализируются в «бессознательном». В дальнейшем, по мере того, как сменяющие друг друга виртуальные образы распадаются и появляются новые, реальный объект окружен все большим количеством различных образов – «вспышек», сиюминутных отображений памяти. В этом случае виртуальные образы не только, как в традиционной теории восприятия, составляют объект восприятия, но и создаются им. Кроме того, существует также движение в противоположном направлении, когда виртуальные образы приближаются к реальному объекту (который, как конституированный объект восприятия, имеет свои виртуальные эквиваленты в памяти). Из этого вытекает, что виртуальные образы не сильно отличаются от реального объекта. Более того, память создает не один устойчивый образ после акта восприятия, а множество виртуальных образов, которые появляются одновременно с актом восприятия. В результате, по мнению Делеза, память – это не только виртуальный образ, но и двойник реальному объекту – его зеркальное отражение. Поэтому актуальное (конституированный объект восприятия) всегда сосуществует с виртуальным. Виртуальные образы – это объекты в бессознательном, или, по-другому, набор картинок, который меняется со временем, и по-новому манифестирует актуальный объект. Отсюда: «...все планы сливаются в один, следуя по пути, который ведет к актуальному» [\[2, p.150\]](#). Подобная делезовская идея близка идеи, которая анализируется, например, в теории «восприятия» Д. Юма (1711–1776), где объект на основании опыта конституируется всегда в сознании субъекта и состоит из ощущений, аффектов и эмоций, представляющих собой совокупность впечатлений [\[16, с.19-20\]](#).

Таким образом, согласно Делезу, реальный объект также состоит из виртуальных образов, которые, в свою очередь, состоят из фактического объекта. В этом случае структура объектов восприятия (актуальных и виртуальных) является двунаправленной или петель с обратной связью. В конечном счете, можно констатировать тот факт, что Делез формулирует теорию «восприятия», которая имеет своих предшественников и последователей, как в американской, так и в европейской эпистемологии (Т. Кун (1922–1996), М. Мерло-Понти (1908–1961), Г. Райл (1900–1976), Дж. Гибсон (1904–1979) и др.). Эти более ранние и современные теории постулируют чувственные данные, впечатления и ментальные репрезентации (физиологические, создаваемые стимуляцией мозга субъекта, или нематериальные, ментальные), сформированные в процессе восприятия, как долингвистические – или, в более общем смысле, нелингвистические – результаты восприятия. Для Делеза реальный объект аналогичен упомянутым объектам, которые, создаются восприятием в его разнообразных вариантах.

Вместе с тем, не смотря на то, что теории восприятия различаются по методам исследования и концептуальному аппарату, но, ни одна из существующих подобных теорий, за исключением как у Бергсона, не использовала и не использует концепты «виртуальности» и «актуальности». Из чего следует, что идею виртуальности Делез заимствовал у Бергсона, и при этом оба эти философа в своих теоретических изысканиях довольно далеки от общепринятого подхода к восприятию. В этой связи можно отметить, что существующие теории восприятия, как идеалистические, так и промежуточно-реалистические, различаются концептуальным аппаратом и терминологией, которые они используют для описания объекта, конституируемого субъектом восприятия. Более того, терминологию и концепции одной теории трудно, если не невозможно, перевести на язык другой. Например, концепция чувственных данных не соответствует напрямую концепции виртуального объекта или образа в восприятии, или когнитивистской концепции ментальной репрезентации – все они слишком встроены в свои соответствующие теории. Безусловно, делезовская теория «восприятия» отличается от этих современных теорий восприятия. Она имеет более широкий охват, поскольку охватывает память. Делез, ссылаясь на Бергсона, утверждает, что восприятие неразрывно связано с актами памяти. Воспоминание способно настолько хорошо сливаться с настоящим восприятием, что мы не можем сказать, где заканчивается восприятие или начинается воспоминание [\[17, p.130\]](#). В этой связи Делез именно у Бергсона находит связь между восприятием и памятью; память для восприятия – то же самое, что зеркальное отражение для отраженного объекта. Строго говоря, Делез соглашается с Бергсоном в том, что объект можно как потрогать, так и увидеть; он может воздействовать на нас, и мы также можем воздействовать на него; он несет в себе обещание возможных действий и в этом смысле он актуален. Акты восприятия происходят так скоротечно, что происходят бессознательно. Можно сказать, что у них нет времени проникнуть в сознание, потому что они мгновенно исчезают. Из-за их изменчивости, их мгновенного возникновения и исчезновения Делез считает оправданным рассматривать их как родственные виртуальным частицам, описанным в квантовой теории поля. Однако, на наш взгляд, если бы акты восприятия происходили только бессознательно, это противоречило бы нашим общим знаниям о восприятии; нет никаких сомнений в том, что люди осознают свое восприятие.

Делез не рассматривает проблему перехода актов восприятия из бессознательного в сознательное. Можно предположить, что понятие «бессознательного», которое однажды появляется в самом конце первого абзаца обсуждаемого здесь текста, попадает туда случайно и не является одной из его центральных идей. При этом с нашей точки зрения, важнейшей идеей, присутствующей в нескольких местах текста, а также в других работах

Делеза, является концепция «плана имманентности», то есть имманентности как таковой. Поэтому, если Делез соотносит свою концепцию «имманентности» с ее происхождением в трансцендентальной философии, то можно утверждать, что она охватывает все-таки систему сознания. Однако это всего лишь предположение, сам Делез никогда не говорил об этом прямо. Кроме того, делезовская концепция восприятия также отличается от других философских теорий восприятия тем, что она умножает объекты, созданные в процессе восприятия. Делез утверждает, что реальный объект связан не с одним виртуальным изображением, а с потоками таких изображений, выстроенных в схемы, концепцию, которую он заимствует у Бергсона [\[2, p.158\]](#).

Реальные объекты излучают и поглощают виртуальные образы, которые расположены в разной близости от них, соответствуют им и, вероятно, являются копиями – не обязательно точными – объекта восприятия, который конституирует сам себя. Реальный объект окружен изменяющимся облаком виртуальных образов, излучение, поглощение, возникновение и разрушение которых происходит за более короткий промежуток времени, чем любой из тех, которые человек способен представить или осознать. В результате актуальный объект растворяется, превращаясь на плане имманентности в изменчивое облако виртуальных образов, объектов, созданных в бессознательной памяти. Человек не способен воспринимать виртуальные образы сознательно из-за короткого срока жизни. Растворяющиеся виртуальные образы обновляются, испуская другие, более ранговые виртуальные образы. Все они образуют непрерывный поток, и только определенная сингулярность может расчленивать их на объекты [\[2, p.149\]](#). Кроме того, этой особенностью может быть и человек, который разрезает облака виртуальных образов, естественным образом выстраиваемых в непрерывный поток воспоминаний, или формы, в которых представлены результаты восприятия.

Таким образом, виртуальные образы, созданные в восприятии как образы актуального объекта, благодаря памяти воздействуют на этот актуальный объект. Более того, виртуальные образы функционируют подобно субъектам, которые актуализируют, или конституируют актуальные объекты. Актуальное – это дополнение или продукт, объект актуализации, субъектом которого является только виртуальное. Именно поэтому актуализация принадлежит виртуальному [\[2, p.149\]](#). Между реальными объектами и виртуальными образами существует соответствие, они неразрывно связаны друг с другом. В результате виртуальные образы играют ведущую роль в формировании реальных объектов, которые являются объектами восприятия. Процесс восприятия основывается на процессе памяти и связан с ним. Согласно мнению Делеза, восприятие создает не один (как постулируется в большинстве теорий восприятия), а множество своих объектов, которые изменяются, исчезают и порождают другие под влиянием меняющегося облака виртуальных образов. Эти образы формируются в восприятии, но не являются его объектами – таковыми являются реальные объекты. Объект восприятия (актуальный объект) – это не материальный объект в естественной природе, а объект на плане имманентности. Делез полагает, что образы в вибрирующей памяти – виртуальные образы, которые воздействуют на нее и трансформируют, формируют в процессе ее формирования. Следовательно, существует не единый объект восприятия, а поток объектов, состоящий из меняющегося облака виртуальных образов. Множественная структура объекта восприятия отличает концепцию Делеза от других идеалистических и реалистичных (в рамках промежуточного реализма) теорий восприятия. В чем она не уникальна, так это в двунаправленном построении объекта восприятия, то есть во взаимном влиянии друг на друга фактического объекта и виртуальных образов, которые его окружают.

Вот почему теория восприятия Делеза идеалистична, но это нетипичный идеализм, который маргинализирует, и даже стремится искоренить участие человека. Тогда как в других идеалистических теориях именно когнитивный субъект является основной категорией. Он осуществляет акты познания и формулирует перцептивное знание. Делез, по-видимому, стремится к бессубъектному идеализму, в котором акты восприятия свободны от субъективных обусловленностей и, следовательно, в некотором смысле объективны. Если именно в этом заключается его цель, то она довольно сомнительна из-за введения имманентного плана, который, в конце концов, чисто субъективен (по крайней мере, в общепринятом значении этого понятия). В итоге неясно действительно ли Делез хочет изгнать человека – он, кажется, неявно допускает его существование, прибегая к плоскости имманентности, в которую он помещает как актуальный объект, так и виртуальные образы, и, утверждая, что виртуальные образы создаются и имеют место в бессознательном. Более того, Делез считает то, что происходит в восприятии, связанной с памятью, происходит в эпистемологической пустоте: ни реальный объект, ни облако меняющихся виртуальных образов открыто не «привязаны» к человеку, и у нас нет никакого представления о том, как этот субъект создает их и управляет ими. Очевидно, что идеализм Делеза абсолютен: идеализм, который не только отвергает «наивность» реализма, но и пытается исключить реальное существование человека. Можно было бы сделать вывод, что виртуальные образы не создаются субъектом, а возникают, исчезают и воздействуют на реальный объект сами по себе. Сам план имманентности также бессубъектен, следовательно, понимается совершенно иначе, чем в трансцендентальной философии.

Таким образом, основное различие между теорией Делеза и большинством других теорий восприятия заключается в использовании концепции «бессознательного» и перемещении «центра» восприятия (вместе с памятью) в сферу бессознательного. Функционируют ли реальные объекты также в бессознательном, или оно содержит только виртуальные образы – образы памяти? Если последние являются копиями первых, которые окружают их в непосредственной близости, можно заключить, что реальные объекты, созданные в восприятии, находятся в бессознательном. Однако такое положение дел приводит к серьезному диссонансу с распространенной и необходимой верой в сознательные акты восприятия. Делез утверждает, что восприятие неразрывно связано с памятью, и что в этих актах актуальный объект динамически конституируется виртуальными образами, и, наоборот, виртуальные образы конституируются реальным объектом. Реальный объект является объектом восприятия, тогда как виртуальные образы создаются в памяти и отражают объект восприятия. В этом случае память – это не актуальный образ, который формируется после восприятия объекта, а виртуальный образ, сосуществующий с актуальным восприятием объекта. Память – это виртуальный образ, современный реальному объекту, его двойник, его «зеркальное отражение»^[2, p.150].

Поэтому актуальный объект, то есть объект восприятия, находится в слиянии со своим виртуальным образом (который принадлежит памяти), и одновременно оба они разделены. Происходит слияние и разделение, или, по-другому, колебание – постоянный обмен между реальным объектом и его виртуальным образом. Благодаря этому постоянному обмену виртуальные образы постоянно становятся актуальными, а виртуальный образ никогда не перестает становиться актуальным. Виртуальный образ поглощает всю актуальность персонажа, в то время как реальный персонаж не более чем виртуальность^[2, p.150]. Это означает, что объект восприятия постоянно находится под влиянием виртуальных образов, создаваемых в памяти. И одновременно, когда

происходит обмен между восприятием и памятью ни объект восприятия, ни образы, формируемые в памяти, не постоянны, а бесконечно конституируют друг друга. Что еще более важно, разница между виртуальным изображением и реальным объектом становится неясной. Отсюда следует, что нельзя утверждать, что виртуальные образы и реальные объекты имеют разные способы существования. С некоторыми оговорками (описанными ниже) можно сказать, что и виртуальные образы, и реальные объекты являются идеальными объектами, которые принадлежат бессознательному субъекту восприятия, а возможно, также и его сознательной сфере – хотя это лишь предварительное предположение. Это осложняется тем фактом, что, как мы говорили ранее, Делез избегает включения категории субъективности, несмотря на его постоянные ссылки, на план имманентности, который без субъекта кажется невозможным или, по крайней мере, загадочным и отличным от сферы имманентности в трансцендентализме. И такой подход исключения человека, на наш взгляд, происходит по следующим причинам. Во-первых, сфера трансцендентальной имманентности всегда субъективна, тогда как у Делеза, по-видимому, таковой не является. Во-вторых, в трансцендентальной философии сфера имманентности является сознательной, а в случае Делеза преимущественно или исключительно бессознательной. В-третьих, сфера имманентности находится не только в «бессознательном», но и в языке. В результате план имманентности содержит не только актуализацию, или как отношение виртуального с другими понятиями, но и актуальное как понятие, которым обменивается это виртуальное [\[2, p.152\]](#). Примечательно, что этот тезис, который появляется ближе к концу рассматриваемого текста, существенно меняет и расширяет содержание теории Делеза. Если бы ей суждено было играть главную роль в этой концепции, план имманентности следовало бы рассматривать как состоящий из лингвистических терминов и выражений, а не как относящийся к сфере бессознательного или, возможно, также и сознания.

Подводя итог содержательному аспекту делезовской теории «восприятия», можно сделать следующий важный вывод, что она во многом отличается от других эпистемологических концепций восприятия. В результате делезовский концепт «виртуальности» имеет мало общего с виртуальностью в физике – он просто слабо вдохновлен концепцией виртуальной частицы, занимающей центральное место в квантовой теории поля, которую он переносит в совершенно иную сферу, а именно в сферу идеалистически понимаемого восприятия, связанного с памятью. Наконец, мы подходим к проблеме, решение которой является основной целью данного исследования. Возможно, ли перенести делезовский концепт «виртуальности» в философию информатики и использовать ее для объяснения виртуальных объектов и виртуальных миров, создаваемых компьютерами? И как это можно сделать?

Итак, во-первых, Делез рассматривает виртуальные образы как короткоживущие объекты, созданные в памяти в процессе восприятия, которые немедленно исчезают. В то время как реальные объекты – это объекты восприятия, не ограниченные какой-либо одной конституцией, но постоянно реконструируемые в процессе восприятия под влиянием виртуальных образов. Стало быть, реальные объекты также непостоянны, но не кажутся эфемерными. Такие или сходные свойства заметны в некоторых виртуальных объектах и мирах, созданных компьютерами. Некоторые виртуальные объекты, созданные компьютером, являются также эфемерными. Они появляются и исчезают в одно мгновение, чтобы быть замененными новыми, созданными создателями: естественным или искусственным интеллектом. Например, компьютерный дизайн предполагает создание множества версий объекта, которые постоянно перепроектируются, улучшаются, обогащаются и прочее. Все эти переходные фазы недолговечны и быстро исчезают, оставляя после себя только «целевой» объект, то есть конечный продукт,

который стабилен, относительно долговечен и не эфемерен. Из чего следует, что виртуальные объекты универсально эфемерны только в теории Делеза, в то время как созданные компьютером миры и объекты не всегда таковы – эфемерность не является их общим атрибутом. Некоторые виртуальные миры населяют человеческое сознание коллективное, а впоследствии индивидуальное – в течение относительно длительных периодов времени, и это длительное присутствие вызывает относительно постоянные культурные изменения (например, персонажи компьютерных игр часто становятся довольно прочными элементами культуры). В этом случае некоторые виртуальные миры и объекты, созданные компьютером – эфемерны, но некоторые – конечные результаты подобной проектной работы – стабильны и относительно долговечны.

Во-вторых, как делезовские виртуальные объекты, так и созданные компьютером виртуальные объекты воздействуют на объекты, которые их порождают. Виртуальные объекты у Делеза воздействуют на актуальный объект, или конституированный объект восприятия, а в контексте информатики, виртуальные объекты оказывают влияние на сознание пользователя компьютером. В последнем случае виртуальные миры меняют сознание своих создателей. Взаимные взаимодействия являются общей чертой, которая в ограниченной степени оправдывает переход от концепта виртуальности Делеза к компьютерной виртуальности.

В-третьих, созданные компьютером виртуальные миры иницируются и формируются в субъективном сознании их создателей, а затем посредством междисциплинарной коммуникации проникают в коллективное сознание, тогда как виртуальные образы Делеза создаются бессознательно и остаются в бессознательном. Вот почему в первом случае виртуальные миры могут быть объективированы, то есть, перенесены из индивидуальной системы сознания в коллективную систему сознания. В другом случае объективизация также означает автономизацию в понимании теории трех миров К. Поппера (1902–1994)^[18]. В результате виртуальные объекты и виртуальные миры становятся независимыми от компьютерных программистов и пользователей, которые их создают. Виртуальные объекты Делеза бессознательны, поэтому их нельзя перенести в коллективное сознание, чтобы сделать их интерсубъективно доступными и автономными, или независимыми от индивидуального бессознательного. При этом, как мы отмечали ранее, присутствие субъекта в теории восприятия Делеза в лучшем случае вызывает беспокойство. Поэтому бессознательный характер виртуальных образов, постулируемый Делезом, вероятно, является самым большим препятствием в адаптации его теории к проблеме виртуальных миров, созданных компьютером. Если бы мы приняли его утверждение о том, что виртуальные миры бессознательны, они не смогли бы получить доступ к индивидуальному сознанию, что противоречило бы общепринятым интуициям и дофилософским представлениям о них и тому, как они воспринимаются. Именно присутствие виртуальных миров, как в индивидуальном, так и в коллективном сознании делает их столь важными для современной культуры и меняющегося культурного окружения человека и, по сути, позволяет им трансформировать среду, в которой существуют люди. Здесь имеется в виду виртуализация социального и индивидуального мира, которая отрывает созданный человеком мир от материальной реальности и прямых межличностных отношений.

Таким образом, происхождение виртуальных миров и объектов в информатике отличается от происхождения виртуальных образов в концепции Делеза. Виртуальные миры и объекты в информатике создаются на основе знаний, с помощью программного обеспечения, которыми обладают пользователи компьютеров. Делезовские же виртуальные объекты создаются в восприятии как объекты памяти, которые составляют

объект восприятия (актуальный объект). Виртуальные образы и виртуальные объекты, созданные компьютером, не материальны, но реальны. Это сходство, однако, имеет второстепенное значение из-за его общности. Поэтому в интуитивных представлениях виртуальные миры и объекты, построенные в информатике, имеют иной режим существования, чем соответствующие актуализированные объекты, которые могут, например, быть материализованными эквивалентами виртуальных объектов. Однако, согласно Делезу, виртуальные образы и реальные объекты являются эпистемологическими объектами (а не изначально независимыми) и имеют один и тот же способ существования – оба принадлежат плоскости имманентности. Вот почему основополагающий концепт «виртуальности» с приданными ему Бергсоном и Делезом свойствами не является хорошим кандидатом для объяснения специфики созданных компьютером виртуальных миров и их элементов – виртуальных объектов. Строго говоря, перенос концепта «виртуальности», созданного Бергсоном и Делезом на концепт «виртуальности» в современной информатике неадекватен – между ними слишком много различий и слишком мало сходства.

Библиография

1. DeLanda M. *Intensive Science and Virtual Philosophy*. London; New York: Bloomsbury Academic, 2013.
2. Deleuze G. *The Actual and the Virtual* / translated by Eliot Ross Albert // Deleuze G., Parnet C. *Dialogues II*. New York: Columbia University Press, 2007, Pp. 148–159.
3. Бергсон А. Длительность и одновременность (По поводу теории Эйнштейна). Петербург: Academia, 1923.
4. Пригожин И. *Порядок из хаоса: Новый диалог человека с природой*. Москва: УРСС, 2003.
5. Canales J. When Albert Einstein and Henri Bergson rowed about time <https://www.economist.com/culture/when-albert-einstein-and-henri-bergson-rowed-about-time/21808591> (дата обращения 26. 05. 24).
6. Canales J. When Albert Einstein and Henri Bergson rowed about time <https://www.economist.com/culture/when-albert-einstein-and-henri-bergson-rowed-about-time/21808591> (дата обращения 26. 05. 24).
7. Бергсон А. *Творческая эволюция*. М.: ТЕРРА-Книжный клуб; КАНОН-пресс-Ц, 2001.
8. Делез Ж. *Различие и повторение*. СПб.: ТОО ТК «Петрополис», 1998.
9. Делез Ж. *Логика смысла*. М.: Академический Проект, 2011.
10. Симондон Ж. *Психическая и коллективная индивидуация*. М.: ИОИ, 2023.
11. Simondon G. The position of the problem of ontogenesis // *Parrhesia*. 2009. № 7 (1). P. 4–16.
12. Weisstein E.W. Object data and manifolds // *In Wiley series in probability and statistics*. John Wiley & sons, Ltd., 2016. P. 391–397.
13. Гуссерль Э. *Идеи к чистой феноменологии и феноменологической философии*. Т. 1. М.: Академический проект, 2009.
14. Jaeger G. Are Virtual Particles Less Real? // *Entropy*. 2019. 21 (2). 141. URL: <https://doi.org/10.3390/e21020141> (дата обращения 22.05.24).
15. Аристотель. *Протрептик. О чувственном восприятии. О памяти*. СПб.: Изд-во С.-Петербург. ун-та, 2004.
16. Стретерн П. *Юм за 90 минут*. АСТ Астрель, 2005.
17. Bergson H. *Mind-energy: Lectures and essays*. London: Henry Holt and Company, 1920.
18. Поппер К.Р. *Объективное знание. Эволюционный подход*. М.: Эдиториал УРСС, 2002.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Рецензия

на статью «Виртуальность в понимании Жюль Делеза и Анри Бергсона и её роль для современной философии информатики»

Предметом данной работы является рассмотрение концепта «виртуальность» в понимании французского философа Жюль Делеза и возможность перенесения делезовского концепта «виртуальности» в философию информатики. Данный концепт является не условием возможности какого-либо рационального опыта, а условием генезиса реального опыта, и который наиболее часто встречается как некий феномен в современных философских дискуссиях о масштабных технологических трансформациях. Методология исследования включает такие общенаучные подходы, как дескриптивный метод, метод категоризации, метод анализа, наблюдения, синтеза. Автор использует сравнительно-сопоставительный метод для исследования влияния идей А. Бергсона на концепт «виртуального» в исследованиях Жюль Делеза.

Актуальность определяется тем, процессы виртуализации, дифференциации и индивидуации связанные с новейшими информационными технологиями (технологиями искусственного интеллекта и глубокого машинного обучения, развития облачных вычислений, технологий интернета вещей, квантовыми вычислениями, распространением 5G мобильной связи, блокчейном и т.д.), меняют всю общественную деятельность современного социума. Поэтому анализ развития понятия виртуальности в философских концепциях приобретает особое научное значение. Актуальными является вопрос о применимости использования концепта виртуальности Ж.Делеза в философии информатики.

Научная новизна обусловлено анализом виртуального как сферы дифференциальных отношений, которые становятся «актуализированными» при их переходе в актуальную сферу. Автор считает, что концепт «виртуальность» приобретают у Делеза уникальное новаторское значение. В контексте исследования понимание Ж.Делезом концепта виртуальности автор обращает внимание на связь его подхода с исследованиями А. Бергсона таких понятий как время, возможность, виртуальное и актуальное, дифференциация, множественность, восприятие и т.д. автор подчеркивает, что для Делеза и виртуальное, и актуальное полностью реальны, тогда как возможное нереально. Точно так же, как виртуальность противопоставляется актуальности, возможность противопоставляется реальности. В результате актуализация – это не становление реальными возможностей, а становление актуальным виртуального, которое сосуществует рядом с ними. Автор приходит к выводу, что важнейшей характеристикой виртуальности является существование, которое актуализируется через дифференциацию. То есть виртуальность вынуждена дифференцироваться (создавать свои линии дифференциации), чтобы быть актуализированной.

Интересным является попытка автора перенести делезовский концепт «виртуальности» в философию информатики. В работе выявляется эта разница между виртуальными объектами Делеза и виртуальными мирами и объектами в информатике. Вероятно, этому вопросу автору следовало бы уделить больше внимания, тогда как он пространно рассуждает о преемственности идей А.Бергсона и Ж.Делеза в отношении концепта виртуальности.

Статья написана научным языком, претензий к стилю изложения нет. Структура соответствует требованиям, предъявляемым к научному тексту.

Библиография содержит 18 источников, которые соответствуют теме исследования. К

сожалению, не обнаружены исследования понятия виртуальности, опубликованные в последние годы (Егоров Н.С., Бибарсов Д.А., Елховой О.И.).