

*«Представьте себе паутину, которая сияет от ранней утренней росы. Каждая зеркальная капля росы ловит отражение множества соседних капель (и отражается в каждой из этих отраженных капель и т.д.). Каждая капля – каждый узел в этой сети – ярко светит. И все же это серебристое свечение возникает от поверхностей, а не от сущности, а именно, от рекурсивных отражений, а не от внутреннего света» [Morris 2014: 18].*

*«Истинный философ пытается не только отвести каждому объекту своей мысли надлежащее место в одном из этих подмиров, но и определить связь каждого из подмиров с другими подмирами в пределах всеобъемлющего мира, который имеется» [Джемс 2013: 222-223].*

*«Реальность – это то, что не уходит, даже когда ты пересташь в это верить» [Dick 1985: 5].*

В космогоническом контексте реальность состоит из множества физических миров, или гипотетических 'параллельных вселенных', которые непрерывно возникают в ходе стохастического расщепления начальной вселенной на вселенные-копии с копиями субъектов и объектов.

В философском контексте реальный мир – это либо единственный мир, который существует независимо от человеческого разума, а все остальные являются лишь конструкциями воображения (сны, галлюцинации, художественные миры), либо все миры существуют абсолютно материально. Другими словами, в центре вселенной находится Актуальный Мир/Реальный Мир, а вокруг – альтернативные, или неактуальные возможные миры.

*Возможный мир – это любой мир, в котором соблюдаются принципы непротиворечивости и исключенного третьего: «Разница между Актуальным Миром и Неактуальным Миром является просто вопросом точки зрения: 'актуальность' является индексом, референт которого зависит от говорящего (как 'я' или 'здесь' или 'сейчас'). Для меня актуальный мир – это планета Земля и космическая система, частью которой она является, но для Дарта Вейдера актуальный мир – это мир «Звездных войн», и он справедливо считает себя реальным человеком, а не вымышленным персонажем» [Ryan 2017: 8]. В частности: «Древнегреческие мифы – это документалистика для греков, но беллетристика для нас. Документалистика для взрослых – это иногда беллетристика для детей. Нечеткость различия частично проистекает из неопределенности относительно того, что считать релевантной социальной группой» [Walton 1990: 91].*

Объекты, которых не существует, и события, которые не происходят, могут 'существовать' или 'происходить' в снах, грезах наяву, романах, картинах, фильмах, пьесах, легендах и мифах. В вымысле истинностная ценность пропозиции всегда соотносится с какой-то конкретной игрой воображения, мечтами или другим подходящим вымышленным контекстом [Walton 1973]. Иначе говоря, речь идет о множественных *действительных мирах*, а интерпретация атрибутов 'реальный', 'нереальный', 'вымышленный' и 'возможный' – это отдельный вопрос: «Виртуальное противостоит не реальному, но лишь актуальному. Виртуальное обладает полной реальностью в качестве виртуального... Более того, виртуальное подлежит дефиниции как определенная часть реального объекта — как будто одна из частей объекта находится в виртуальном, погружена в него как в объективное измерение» [Делёз 1998: 255].

Соответственно, существует бесконечное множество подмиров как различных порядков реальностей с особыми и обособленными стилями существования: мир повседневных ощущений, мир научного постижения, мир абстрактных истин, мир племенных иллюзий, мифологические и религиозные миры, миры художественных произведений, миры индивидуальных мнений, миры безумия и помешательства. Думающий человек на практике выбирает один из них как мир конечной реальности: «Он крепко держится за объекты этого

мира. Все, что положительно противоречит им, должно быть помещено в другой мир или сгинуть. Например, лошадь может иметь крылья сколько душе угодно, но лишь до тех пор, пока она не претендует быть лошадью из реального мира – такая лошадь абсолютно бескрыла... И если, как говорят, на нарисованном крюке может висеть только нарисованная цепь, то на реальном крюке может висеть только реальная цепь. Я не способен сомневаться в реальности всех тех вещей, которые тесно и неразрывно связаны с моей жизнью. Если какие-либо вещи лишены такой связи, для меня это практически равносильно тому, что они вообще не существуют» [Джемс 2013: 225, 229].

Иначе говоря: «Реально всё, что возбуждает и стимулирует наш интерес; всякий раз, когда объект настолько привлекает нас, что мы обращаемся к нему, принимаем его, посвящаем ему свои мысли или обходимся с ним практически, он реален для нас, и мы верим в него. Напротив, всякий раз, когда мы его игнорируем, не смотрим или не воздействуем на него, ни во что его не ставим, отвергаем, он нереален для нас, и мы не верим в него» [Джемс 2013/1890: 226]. Феномены отличаются друг от друга лишь по *степени реальности*: «В целом ощущения являются более живыми и кажутся более реальными, чем понятия; вещи, встречающиеся ежечасно, – более реальными, чем вещи, виденные лишь однажды; признаки, воспринимаемые в бодрствующем состоянии, – более реальными, чем признаки, воспринимаемые во сне» [Джемс 2013: 231].

В *социокультурном* контексте фикция (беллетристика) порождает *фикциональный мир*, который должен как можно больше походить на реальный мир ('принцип реальности'), чтобы эмоционально переживаться реципиентом как актуальный возможный мир, истинность событий в котором определяется его персонажами, а не законами других неактуальных (включая физический) миров: «Активное участие в воображаемых мирах на самом деле стало настолько важным для аудитории, что даже когда медиа не позволяет реального взаимодействия, как в случае с романами и фильмами, люди могут спонтанно участвовать в сотворении мира посредством внешних вкладов, таких как фанфики, искусство и видео, или посредством косплея как игры понарошку» [Ryan 2017b: 10].

Дело в том, что мозг как 'эмулятор реальности' «способен делать то, что делает, вообще без каких-либо сенсорных сигналов на входе» [Roth 1997: 21], поэтому «мозг может заниматься вещами, которые имеют не прямое, или не имеют вообще никакого отношения к процессу выживания (либо могут даже на протяжении какого-то времени им противодействовать)» [Roth 1996: 270].

В *информационном* контексте реальность – это *инфосфера*, состоящая из всех информационных объектов, их свойств, взаимодействий, процессов и взаимоотношений (включая киберпространство): «В этом смысле предполагается, что то, что реально, является информационным, а то, что является информационным, является реальным» [Floridi 2014: 41].

В *технологическом* контексте сегодня вегетативная нервная система почти не отличает искусственную *виртуальную реальность* от природной физической [Weiser 1991]: «Мы уступаем контроль над нашей жизнью технологиям, особенно очень сложным технологиям, которые мы едва можем понять, это происходит всё быстрее с каждым годом» [Specter 2009: 33].

В алгоритмических игровых социальных мирах геймеры воспринимают игровое пространство-время как особый домен своей реальной жизни, в котором, маскируясь под кого угодно (аватары), разыгрывать любые социальные роли (альтернативные идентичности и эффект Протея [Blascovich, Bailensen 2011], повышать социальный статус ('гость – новичок – завсегдатай – лидер – старейшина'), вступать в романтические отношения, завоевывать игровую репутацию и обретать профессиональные навыки. Геймеры забывают об алгоритмической предопределенности своих действий благодаря эффекту аффективно-когнитивного 'погружения' и 'вовлеченности' (кукловод аватара – исполнитель роли

персонажа – личность) [Eladhari 2007]: «Виртуальные миры позволяют вам узнать, кто вы есть, позволяя вам быть тем, кем вы хотите быть» [Bartle 2004: 161].

В широком смысле 'погружение' – это физическое и психическое переживание индивидом своих действий и взаимодействий с реальными, вымышленными или виртуальными персонажами как с реальными социальными субъектами [Hansen, Mossberg 2013]. Степень 'погружения' в естественную, воображаемую или игровую среду зависит от таких параметров, как качество используемых технологий, сложность решаемых задач и увлекательность событий: от ожидания приятеля на пустой парковке до решения интересной головоломки или чтения увлекательного детектива до участия в ролевой игре в художественном мире или участия в видеоигре с приемлемыми заданиями или интерактивным нарративом вплоть до участия в сюжетной видеоигре со сложными заданиями (Рис. 1).

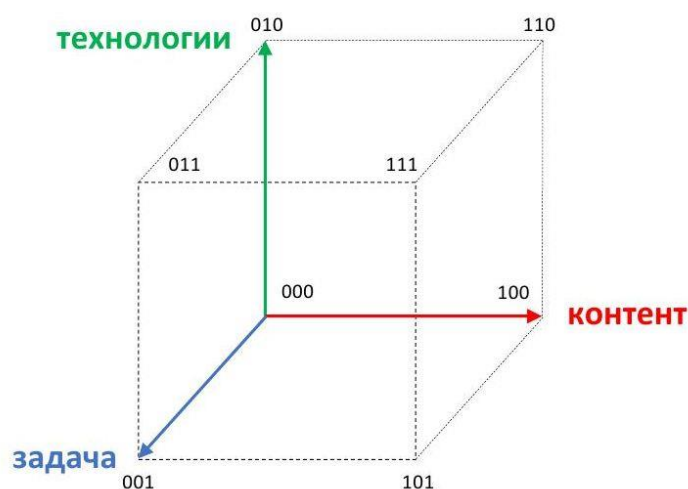


Рисунок 1. Факторы 'погружения'

Поскольку геймер изначально опознает программных персонажей и объекты как компоненты подходящей системы концептов или адекватного социокультурного сценария, то далее реагирует на их действия и движения как на реальные стимулы: «Если вас проткнет виртуальный нож, вы не получите физических травм, но, тем не менее, почувствуете стресс, тревогу и даже боль. Если вас неожиданно поцелует виртуальный человек, вы покраснеете от смущения, а сердце забьется чаще, но это будет только виртуальный поцелуй» [Slater, Sanchez-Vives 2016].

К счастью, виртуальные объекты неосязаемы, существуют как набор кодов, неуникальны и легко воспроизводятся, а потому «не могут приобретать патину любимых материальных ценностей» [Watkins, Molesworth 2012] и «давать индивиду сильное ощущение прошлого через их связь с событиями и людьми в его жизни» [Denegri-Knott, Molesworth 2010].

К тому же, суррогатные *парасоциальные интеракции* [Horton, Wohl 1956] неискушенных индивидов с виртуальными персонажами или медиаперсонами как с реальными [Bradley 2020] – это (пока еще) психологическое опыты, который испытывают чрезмерно вовлеченные зрители, игроки или фанаты, склонные к застреванию в дневных грезах (вплоть до переживания разрыва парасоциальных отношений с кумиром) [Cohen 2003]: «Американский гражданин живет в мире, где фантазия более реальна, чем реальность, где образ ценится выше оригинала... Мы [американцы] – самые зачарованные иллюзиями люди на Земле. И мы не осмеливаемся расстаться с иллюзиями, потому что наши иллюзии – это тот самый дом, в котором мы живем, это наши новости, наши герои..., наш подлинный опыт»

[Boorstin 1961: 34, 49].

*Панмедиация* [DeLuca, Sun, Peeples 2011] размывает границы между непосредственной (природной) и опосредованной (вымышленной или технологической) реальностью: «Человек уже не противостоит реальности непосредственно, он не сталкивается с ней лицом к лицу. Физическая реальность как бы отдалается по мере того, как растет символическая активность человека... Он [человек] настолько погружен в лингвистические формы, художественные образы, мифические символы или религиозные ритуалы, что не может ничего видеть и знать без вмешательства этого искусственного посредника» [Кассирер 1988: 29].

Фактически мы давно живем в 'расширенной реальности' из телесного и воображаемого, природного и искусственного, подлинного и поддельного: «Человек уже не противостоит реальности непосредственно, он не сталкивается с ней лицом к лицу. Физическая реальность как бы отдалается по мере того, как растет символическая активность человека... Он [человек] настолько погружен в лингвистические формы, художественные образы, мифические символы или религиозные ритуалы, что не может ничего видеть и знать без вмешательства этого искусственного посредника» [Кассирер 1988: 29].

Разные *метавселенные* как актуальные возможные миры весьма условно разграничиваются друг от друга по таким признакам, как работа vs досуг, мирское vs священное (телесное vs духовное), частное vs публичное, реальное vs искусственное (факт vs вымысел) и т.п.

*«Поистине в мире каждый момент, тем самым сейчас, происходит бесконечно много событий... Нам остается одно – построить самим, по нашему разумению конструкцию действительности, предположить, что она отвечает истине, и пользоваться ею, как схемой, сеткой, системой понятий, которая дает нам хоть приблизительное подобие действительности»* [Ортега-и-Гассет 2003: 120].

*«Любая интерпретация этого мира базируется на запасе прежних его переживаний – как наших собственных, так и переданных нам нашими родителями и учителями, – и этот запас в форме 'наличного знания' функционирует в качестве схемы соотнесения»* [Шюц 2004: 402].

*«Вера в то, что чей-то взгляд на действительность и есть сама эта единственным образом возможная действительность, представляет собой самое опасное из всех заблуждений»* [Watzlawick 1977: xiii].

Существуют несколько подходов к пониманию сущности конструирования реальности.

Согласно *эпистемологическому конструктивизму*, «нейронные возбуждения обретают какой-то смысл лишь внутри определенной когнитивной системы, причем в зависимости от контекста, в котором данное возбуждение происходит» [Roth 1997: 108]. Другими словами: «Невральные паттерны и соответствующие психические образы объектов и событий вне мозга – это скорее творения мозга, соотнесенные с реальностью, которая побуждает мозг к их созданию, чем пассивные зеркальные отражения этой реальности мозгом» [Damasio 2003]. Отбор сигналов, подлежащих осмыслению, определяется строением органов чувств: «Наш собственный организм, а не какая-то абсолютная внешняя реальность, используется как базовая система отчета для конструирования мира вокруг, наши самые тонкие мысли и лучшие поступки, наши величайшие радости и глубочайшие горести, используют тело в качестве мерил» [Damasio 1994]. В результате «действительность, в которой я живу, является конструкцией мозга», который как 'эмулятор реальности' «способен делать то, что делает, вообще без каких-либо сенсорных сигналов на входе» [Roth 1997: 21].

Согласно *радикальному конструктивизму*, поскольку «реакция нервной клетки не кодирует физическую природу агентов, которые вызвали реакцию» [von Foerster 1973: 215], то «окружающая среда в том виде, как мы ее воспринимаем, это наше изобретение» [von Foerster 1985: 5]. Следовательно, знание создается, а не извлекается познающим субъектом

из реальности; знание упорядочивает переживаемый мир, а не отражает независимую реальность; познание – это поиск жизнеспособного понимания и действия в переживаемом мире: «Мы в сущности как машины снов создаем виртуальные модели реального мира» [Llinás 2001: 94].

Приверженцы *социального конструкционизма* подчеркивают: «Объекты или события не могут опознаваться независимо от концептов, которые субъект использует для их понимания. Эти концепты должны скорее предшествовать наблюдению, а не выводиться из него» [Gergen, Gergen 1986: 23]. Соответственно: «То, что мы принимаем как истину в противоположность лжи, объективное – субъективному, научное – мифологическому, рациональное – иррациональному, моральное – аморальному, привносится в человеческое бытие действующими в конкретный периоды истории социальными группами и определяется их культурой» [Gergen 1973: 310].

Описания и объяснения реальности являются социальными действиями, ориентированными на сохранение одних схем восприятия и интерпретации и исключения других: «Если сообщества создают реалии (факты и достаточные основания), созвучные их собственным традициям, и эти реалии утверждаются как истина и благо для всех, то альтернативные традиции могут быть уничтожены» [Gergen 1973: 310]. Иначе говоря, доминирование и долговечность конкретной модели реальности зависит не столько от ее эмпирической обоснованности, сколько от социальных взаимодействий и социального согласия: «Луна не равнозначна и не сопоставима со скалой и зеленым сыром! Однако будет ли она скалой или зеленым сыром зависит от того, в каком сообществе ведется беседа: геологов или поэтов... Истина и ложь пребывают внутри языка социальных конструкций, а не вне его» [Gergen 1973: 314]. Подчеркивается: «Мы не понимаем и не ценим то, что не входит в традицию смысла, частью которой мы являемся. Гибкость уменьшается, и те, кто вне традиции, часто обесцениваются. Они 'другие', с непохожими способами создания смысла, и, возможно, они опасны для наших собственных традиций и ценностей» [Gergen, Gergen 1997: 34].

Согласно *ритуальной концепции* [Carey 2009], социальная коммуникация представляет собой непрерывное материальное воплощение общественных идеалов в символических формах (артефактах и медиапродуктах), ориентированное на сохранение упорядоченного социокультурной реальности как обязательных рамок для человеческой деятельности: «Реальность вводится в действие, производится с помощью коммуникации, вкратце, за счет конструирования, понимания и использования символических форм [подобно тому, как] в природе не существует линий широты и долготы, но наложение на земной шар этой конкретной, хотя и не единственно правильной, символической сети упорядочивает пространство и служит некоторым узким человеческим целям» [Carey 2009: 20].

Символы одновременно и представляют, и создают реальность: «Сначала мы производим мир с помощью символической работы, а затем поселяемся в мире, который мы создали. Увы, в нашем самообмане присутствует магия... Это конкретное чудо, которое мы совершаем ежедневно и ежечасно – чудо производства реальности, а затем проживания внутри и с учетом собственных произведений» [Carey 2009: 23]. Эта реальность постоянно нуждается в *символическом ремонте*, поскольку постоянно разрушается: «Люди терпят физические и духовные потери, эксперименты терпят неудачу, появляются свидетельства, которые противоречат представлениям, возникают психические расстройства» [Carey 2009: 23-24].

Согласно *социальному конструктивизму*, никакое описание реальности нельзя назвать более объективным или корректным по сравнению с любым другим описанием, порожденным в ином историко-культурном контексте или другими акторами: «Не существует

никакой 'реальности' (обычной или необычной!) вне или до проявлений культуры, которые ее выражают» [Ehrmann 1968: 33].

*Культура* представима либо как жесткая структура (система элементов), либо как гибкая структура (репертуар элементов): «Является ли культура скрытой переменной, плотной сетью из нескольких отвлеченных центральных тем и их более конкретных следствий, в разной степени воплощенных в ряде символов, ритуалов и практик? Если это так, мы бы обнаружили, что члены группы разделяют ограниченное число согласованных элементов – убеждений, взглядов, типизаций, стратегий – и что включение какого-либо одного элемента в коллективную культуру подразумевает исключение несогласованных элементов. Или это мешок со всякой всячиной: попури из опосредованных репрезентаций, набор технических приемов или стратегический инструментарий? Если это так, то мы бы ожидали меньшую кластеризацию культурных элементов в социальных группах, менее сильные связи между элементами и более слабое давление для исключения несогласованных элементов» [DiMaggio 1997: 267].

Культура – это репертуар символических форм (убеждений, стремлений, ценностей, артефактов, нарративов) и культурных практик (навыков, привычек, стилей, ритуалов), которые в разных сочетаниях используются для решения повседневных проблем: «Люди знают значительно больше культуры, чем используют. Люди хранят много противоречивого и бессвязного культурного материала... Культура как библиотека, в которой больше книг, чем может когда-либо прочитать любой человек, содержит массив ресурсов, которые люди могут использовать разными способами» [Swidler 2002].

Культура – это репертуар семиотических кодов для социальной коммуникации, или коллективных когнитивных структур (декларативных, процедурных, оценочных) и правил их использования в конкретных контекстах: «Так как наш способ видения вещей является в буквальном смысле нашим способом жить, процесс коммуникации на самом деле – это процесс формирования сообщества: распространение общих смыслов, и, следовательно, общих видов деятельности и целей; формирование, восприятие и сравнение новых значений, приводящих к напряжениям, а также к росту и переменам» [Williams 1958: 16].

Культура – это множество временных культурных конфигураций как ансамблей культурных знаний и культурных практик (включая первичную): «Мы будем называть эту культуру *мозаичной*, потому что она представляется по сути своей случайной, сложенной из множества соприкасающихся, но не образующих конструкций фрагментов, где нет точек отсчета, нет ни одного подлинно общего понятия, но зато много понятий, обладающих большой весомостью (опорные идеи, ключевые слова и т.п.)» [Моль 1973: 45].

Члены культурного сообщества постоянно подтверждают и воссоздают культуру в социальных практиках: «Мы даем им [индивидам, объектам, событиям] смысл... словами, которые мы используем для них; историями, которые мы рассказываем о них; образами, которые мы из них производим; эмоциями, которые мы с ними ассоциируем; способами, которыми мы их классифицируем и обобщаем; ценностями, которые мы в них вкладываем» [Hall 1997: 2-3].

*Популярная культура* представляет собой «амальгаму образов и фрагментов, историй и сиквелов, большинство из которых мимолетные, [и] образует некую подержанную совместную жизнь, в которой удивительно разрозненное общество обнаруживает, что общие темы для разговоров – это... не Леонардо да Винчи, а другой Леонардо, как-его-там; не Гомер, а Гомер Симпсон, не Мадонна с младенцем, а другая Мадонна с другим ребенком» [Gitlin 1998], а повседневная среда обитания – это курортные открытки с приветственными надписями, садовые гномы, гипсовые и фарфоровые статуэтки и копилки кустарного производства, коврики с оленями или лебедями, сувенирная продукция («Бубновый валет», дадаисты, сюрреалисты, мастера поп-арта, оп-арта, дизайна).

Еще в 1977 году «Звездные войны» были всего лишь артефактом, а сейчас – это культура, а именно «расползающиеся, детализированные мифы, через которые они могут пробираться с закрытыми глазами; группа персонажей, которые как ролевые модели оказались важнее друзей и семьи; и набор кодов – цитат, шуток-для-своих, туманных ссылок, – которые обеспечивают моментальное взаимопонимание фанатов при первой же встрече и которые связывают устоявшиеся сообщества» [Brooker 2002].

Несмотря на существование бесконечного множества ипостасей реальности, мир повседневности для индивида зиждется на телесных движениях, которые не просто встраиваются в социокультурные культурные паттерны, но и трансформируют составляющие их концепты, что, в свою очередь, так или иначе влияет и на взаимодействия индивида с материальными объектами реальности: «Мир повседневной жизни – это и сцена, и объект наших действий и взаимодействий... Наши естественной установкой по отношению к миру повседневной жизни правит прагматический мотив. Мир, в этом смысле, есть нечто такое, что мы должны модифицировать своими действиями и что само модифицирует наши действия» [Шюц 2004: 403].